
HAPPY COMPUTER SPECIAL
DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
AUSGABE 6
öS 55,-/Sfr. 6,50-
Lit. 6.900/hfl. 8,-
DM 6,50
FLIEGER, FUN UND FEINE SPIELE
■ Starglider 2 im Anflug
■ Neue Trends aus den USA
■ Videospiele zum Abheben
SOFTWARE AM PRANGER
■ Warum wird indiziert?
GRIFF IN DIE TRICKKISTE
■ 15 Seiten Power-Tips
AUF GEHT'S ZUR SPIELE-OLYMPIADE '88





IBM	
20.000 Meilen unter dem Meer	59,-
Bard's Tale I	79,-
Die Fugger	59,-
Football Manager II	53,-
Hanse	79,-
Ooze	69,-
Rockford	53,-
Silent Service	61,-

Schneider CPC	Kass./Disk
20.000 Meilen unter dem Meer	—/43,-
Buggy Boy	29,-/43,-
Die Fugger	—/43,-
Football Manager II	33,-/43,-
Gauntlet II	33,-/43,-
Hanse	33,-/61,-
Out Run	33,-/43,-
Silent Service	29,-/—
The Sentinel	33,-/40,-
Thundercats	29,-/43,-

Sega	
Afterburner	79,-
Alien Syndrome	69,-
Ghost House	49,-
Great Baseball	59,-
Great Golf	59,-

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Commodore 64	Kass./Disk
20.000 Meilen unter dem Meer	—/43,-
Bard's Tale I	—/40,-
Bard's Tale II	—/49,-
Bard's Tale III	—/59,-
Black Lamp	29,-/43,-
Buggy Boy	29,-/43,-
Chuck Yeager's AFT	33,-/53,-
Corporation	33,-/43,-
Die Fugger	29,-/43,-
Football Manager II	33,-/43,-
Gauntlet II	33,-/39,-
Hanse	33,-/53,-
Konamis Arcade Collection	43,-/53,-
Maniac Mansion	—/43,-
Ooze	—/59,-
Out Run	33,-/33,-
Silent Service	29,-/43,-
The Sentinel	33,-/40,-
Thundercats	29,-/43,-
Winter Edition	—/43,-

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari, ST und Commodore.

Atari ST	
20.000 Meilen unter dem Meer	59,-
Bard's Tale I	79,-
Black Lamp	59,-
Bermuda Project	69,-
Buggy Boy	53,-
Die Fugger	59,-
Football Manager II	53,-
Gauntlet II	53,-
Hanse	69,-
Legend of Sword	69,-
Ooze	69,-
Out Run	53,-
Return to Genesis	59,-
Rockford	53,-
Silent Service	61,-
The Sentinel	53,-
Thundercats	53,-

Amiga	
20.000 Meilen unter dem Meer	59,-
Bard's Tale I	79,-
Die Fugger	59,-
Football Manager II	53,-
Interceptor	69,-
Ooze	69,-
Rockford	53,-
Silent Service	69,-
The III Stooges	69,-
The Sentinel	53,-

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: ____________
Straße: ____________
PLZ/Ort: ____________
Telefon: ____________
Alter: ____________
Computersystem: ____________

	Disk	Cass.

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Das Traumpaar

Es tut sich was! Die Zeiten, in denen Power Play nur unregelmäßig erschien, sind bald vorbei. Ab September beginnen wir mit einem regelmäßigen, monatlichen Erscheinungs-Modus. Das ist aber nicht die einzige Besonderheit. Power Play und Happy-Computer, Deutschlands größtes Heimcomputer-Magazin, werden eine Partnerschaft bilden: Ab Ausgabe 10/88 von Happy – sie erscheint am 12. September – werdet Ihr Eure Power Play in jedem Happy-Computer finden.

Durch den monatlichen Erscheinungs-Rhythmus werden wir Euch noch aktueller über Computer- und Videospiele-Trends informieren können.

Aber das ist nicht alles: In Happy-Computer steht auch viel für Spiele-Fans drin. Neue Computer, die Spiele-Maschinen von morgen, werden hier ausführlich getestet. Happy informiert Euch über die aktuelle »Nicht-Spiele«-Software, bringt spannende Spiele-Listings zum Abtippen und testet auch interessante Hardware wie Joysticks, Drucker und Monitore. Power Play bleibt aber auf jeden Fall Power Play: mit scharfen Tests, nützlichen Tips, Starkiller und allem, was dazu gehört. An den Themen von Power Play wird sich genausowenig ändern wie am Redaktions-Team. Also: ab dem 12. September nach Happy-Computer 10/88 Ausschau halten – Power Play ist mit dabei!

Die Fußball-Europameisterschaft war nicht der einzige Höhepunkt im Juni. Auf einem Bolzplatz in Haar bei München gab es auch das historische Fußball-Match »Redaktion Power Play/Happy-Computer« gegen »Redaktion 64'er«. Unsere Kollegen vom 64'er-Magazin wehrten sich zwar tapfer, doch am am Ende siegte das Happy/Power-Team mit 2:1. Martin Gaksch schoß nach einem beherzten Dribbling das zweite Tor. Über die Fernseh-Übertragungsrechte der Revanche-Partie wird zur Stunde noch verhandelt.

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er nicht nur erzählen, sondern auch schreiben. So hat Boris aus den USA brandaktuelle Informationen über neue Computer- und Video-Spiele mitgebracht, die in unserem Messebericht von der CES nachzulesen sind.



▲ Hoffnung für Beckenbauer! Das Kicker-Team von Power Play und Happy-Computer vor dem glorreichen 2:1-Sieg.

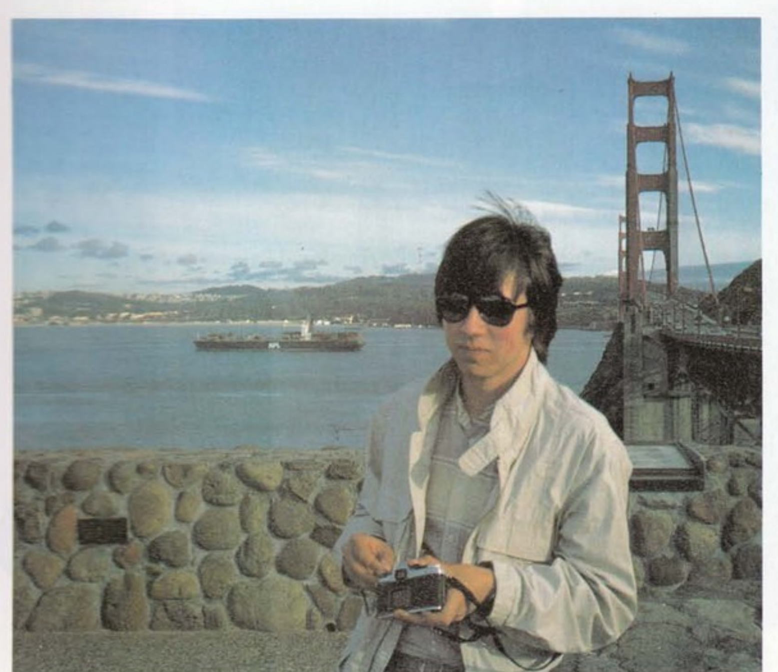
Auf der CES traf Boris übrigens John Brazier, der in der amerikanischen Epyx-Zentrale für den europäischen Markt verantwortlich ist. John zeigte sich bei »The Games: Summer Edition« besonders sportlich und strampelte live gegen einen Computer-Gegner. Ein Heimtrainer war extra für die Show mit einem PC und einer Spezial-Version des Spiels gekoppelt worden. Siegessicher hatte sich John schon vor dem Rennen mit einer Handvoll Gold-Medaillen behängt.



▲ John Brazier von Epyx auf Medaillenkurs. Sein Heimtrainer hängt an einem PC...

Die Videospiel-Sammlung von Martin hat Zuwachs bekommen: Direkt aus Japan erhielt er seine »PC-Engine«. Von diesem System werden wir in den nächsten Ausgaben noch einiges berichten. In der Zwischenzeit tun alle ihr Bestes, um den R-Type-High-Score von Martin (189400 Punkte) zu brechen. Bis dahin wünschen wie Euch alles Gute.

Euer
Power Play-Team



◀ Cool, echt cool: Boris Schneider zwischen Golden Gate Bridge und Silicon Valley

POWER PLAY AUSGABE 6 INHALT



26 Aliens in allen gängigen Größen gibt's beim gruseligen Action-Spiel »Alien Syndrome«



40 Das Auge spielt mit: »The Last Ninja II« zeigt schöne detaillierte Grafik, die den C 64 bis zum letzten Bit ausreizt

Aktuell

Computerspiele-Tests

Automatenspiele-Tests



37 Take off: »Interceptor« ist ein neuer Flugsimulator für den Amiga, der viel Action verspricht



97 Fernost-Feeling bietet der neue Capcom-Spielautomat »Tiger Road«

85 Plausch mit prominenten Programmierer-Profis: Das Realtime-Team packt aus





Kurz-Tests

Videospiele-Tests

Power-Tips

Story

Spiele-Übersicht

Wettbewerbe

Allgemeines



96 Prachtvolle Monster erwarten Euch bei »Vulcan Venture«



93 Sehnlichst erwartet, ausführlich getestet: Das neue Top-Videospiel »Zelda II: Adventure of Link«

74 »Legend of the Sword« ist ein Abenteuer-Spiel für alle, die einfache Bedienung schätzen



30 Zwölf Levels randvoll mit satter Action: »Katakis« bringt die Feuerknöpfe zum Qualmen

Die Power Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests. Die Geheimnisse unseres Bewertungssystems, der Skala von 1 bis 10 und der drolligen Redakteursgesichter, lüften wir auf dieser Seite.

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung.

Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

Von 0 auf 10

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Videospiel. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außerdem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielereien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automatenspielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

Wertungs-Geburt

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet Ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version eigene Wertungen vergeben.





Abschließend ein paar Worte über einen Tester, der nicht in jeder Power Play vertreten ist: In mehreren Zuschriften wurde nach dem Schicksal von Gregor »gn« Neumann gefragt. Nun, es geht ihm gut und wir haben ihn nicht verstoßen. Da er für Happy-Computer einige Aufgaben im »Nicht-Spiele-Bereich« wahrnimmt, kann er nicht an jeder Power Play mitarbeiten.

Nun aber mit viel Power zu unseren Tests, dafür habt ihr ja bezahlt. (hl)

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

King's Quest I, II, III
3-D Grafik-Adventures im Anti-Business-Superpack
Alle 3 Programme DM **99,90**
Für Amiga, Atari St, IBM PC

C-64

FINAL Cartridge III	C 25.90	D 99.00
720 Degrees	C 29.90	D 35.90
A.C.E. II	C 29.90	D 39.90
Altern. Worldgames	C 35.90	D 39.90
Apollo 18	C 29.90	D 49.90
Arkan. Rev. of Doh	C 39.90	D 39.90
BZ4	C 29.90	D 49.90
Bad Cat	C 29.90	D 39.90
Bangkok Knights		D 39.90
Bard's Tale I		D 49.90
Bard's Tale II		D 49.90
Bard's Tale III		D 49.90
Black Lamp	C 29.90	D 49.90
Captain America	C 25.90	D 29.90
Championship Sprint	C 29.90	D 39.90
Chessmaster 2000	C 35.90	D 49.90
Chuck Yeager's AFT	C 39.90	D 49.90
Coconut Capers		D 35.90
Combat School	C 25.90	D 39.90
Deja Vu	C 29.90	D 49.90
Demon Stalker	C 9.90	D 39.90
Destroyer	C 19.90	
Diabolo	C 39.90	D 49.90
Driller		D 59.90
Earth Orbit Station	C 49.90	
Elite (deutsch)	C 25.90	D 35.90
Enlightenment		D 59.90
Eternal Dagger		D 39.90
Field of Fire		D 89.90
Flight Simulation 2 dt.	C 29.90	D 39.90
Footballmanager 2	C 29.90	D 39.90
Fred Feuerstein		
Garfield	C 29.90	D 49.90
Gauntlet II	C 29.90	D 39.90
Gee Bee Air Rallye	C 29.90	D 39.90
Giana Sisters	C 29.90	D 39.90
Gryzor	C 25.90	D 39.90
Hysteria	C 29.90	D 35.90
Ikari Warrior	C 29.90	D 39.90
Impact	C 29.90	D 39.90
Impossible Miss. 2	C 29.90	D 39.90
In 80 Tagen um die Welt		D 35.90
Intern. Karate +	C 25.90	D 59.90
Jagd a. R. Oktober	C 49.90	D 19.90
Knight Games II		D 49.90
Laser Basic dt.	C 39.90	D 59.90
Laser Compiler dt.	C 49.90	D 59.90
Legacy of the Ancients		D 39.90
Lords of Conquest	C 25.90	D 35.90
Magnetron		D 39.90
Maniac Mansion	C 35.90	D 49.90
Miniputt		D 59.90
Microleague Wr...ng	C 39.90	D 49.90
Morpheus	C 25.90	D 35.90
Nebulus**	C 29.90	D 39.90
Octapolis	C 25.90	D 35.90
Outrun dt.		D 49.90
PHM Pegasus		D 39.90
Power at Sea	C 29.90	D 39.90
Quedex	C 39.90	D 49.90
Red October	C 25.90	D 35.90
Roadwars	C 25.90	D 35.90
Rygar**		D 39.90
Shiloh		
Shootem Up Con. K.	C 49.90	D 59.90
Sidewize	C 25.90	D 35.90
Silent Service dt.	C 29.90	D 39.90
Six Pack III	C 29.90	D 39.90
Solid Gold	C 29.90	D 39.90
Star Wars**	C 25.90	D 35.90
Streetsp. Basketb.	C 29.90	D 39.90
Sub Battle Sim.		D 39.90
Summerg. I/Imposs.Miss.		D 19.90
Summerg. I/Pitstop		D 19.90
Super Hang On	C 39.90	D 49.90
Supersprint	C 29.90	D 39.90
Superstar Icehockey	C 29.90	D 39.90
Task III	C 29.90	D 39.90
Terramex	C 29.90	D 39.90
Testdrive	C 35.90	D 39.90
Tetris	C 25.90	D 49.90
The Train	C 29.90	D 39.90
To be on Top	C 29.90	D 39.90
Trantor	C 25.90	D 29.90
Traz	C 29.90	D 39.90
Trivial Pursuit dt.	C 29.90	D 39.90
Vampire's Empire	C 29.90	D 49.90
Verbentrainer		D 14.99
Videoarchiv dt.		D 49.90
Vokabeltrainer		D 39.90
Volleyball Simulator	C 29.90	D 39.90
Winter Olympiad '88	C 29.90	D 39.90
World Tour Golf	C 25.90	D 39.90
Yogi Bear**		

PC-Software neu!!

A.C.E. 2	49.90	Jagd a. R. October	79.90	S.D.I.	79.90
Balance of Power	69.90	Jet (v. Sub Logic)	109.90	Silent Service	69.90
Bard's Tale I	79.90	Jinxter	79.90	Solitaire	59.90
Bedlam	59.90	Knight Orc	49.90	Space MAX	99.90
Beyond Zork	79.90	Lords of Conquest	59.90	Space Quest II (neu)	59.90
Bureaucrazy	69.90	Maniac Mansion	79.90	Str. Sports Basketball	79.90
California Games	69.90	Marble Madness	79.90	Strike (Bowling)	29.90
Chuck Yeager's AFT	89.90	Mini-Putt	69.90	Tetris	59.90
Crazy Cars	59.90	Moebius	79.90	The Pawn (EGA)	59.90
Dark Castle	79.90	Orbiter-X	69.90	Thexder	59.90
Deadline	89.90	Pirates!	69.90	U.M.S.	79.90
Elite	69.90	Police Quest	59.90	Vokabeltrainer dt.	59.90
Grand Slam Bridge	79.90	Sapiens	79.90	Wishbringer	59.90

SAMANTHA FOX
Strip Poker

Bei diesem neuen und wirklich aufregenden 7 Card Stud Poker müssen Sie schon ganz cool bleiben. Ob Sie es schaffen, Ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten? Digitalisierte Videos – und bluffen kann Samantha auch!

Für Spectrum 48K/128K	13.90
Für C64 (Cass.)	13.90
Für Schneider 464/664/6128	13.90
Für Schneider (Disk)	19.90

Public-Domain Software

Wir haben über 1300 Disketten mit weit mehr als 5000 Programmen, die wir ab DM 5,– weitergeben. Kurzbeschreibungen und Directories sind auf 6 (sechs!) Disketten, die Sie gegen DM 12,– + Porto bei uns anfordern können. (3.5"-Disketten DM 15,-- + Porto)

IBM und Kompatible

PC Joystick	39.90	GFL Champ. Footb.	59.90	Psion Chess	69.90
3D Helikopter	49.90	Hacker II	89.90	Roadwar 2000	69.90
Ability (engl.)	298.00	Hellcat Ace	59.90	Rock'n Wrestle	59.90
Ability Plus (dt.)	399.00	Hunt for Red Oct.	59.90	Saboteur II	69.90
Ancient Art of War	79.90	Hitchhiker's Guide	69.90	Shanghai	59.90
Archon	59.90	Hollywood Hijinx	89.90	Sidewalk	49.90
Arkanoid	59.90	Icon Quest f.t. Ring	49.90	Silicon Dreams	59.90
Art-Studio	79.90	Impact	39.90	Skyrunner	49.90
Ballyhoo	89.90	Indoor Sports	59.90	Solo Fight	59.90
Blackjack	39.90	Infiltrator	69.90	Space Quest	59.90
Borrowed Time	59.90	Jewels of Darkness	59.90	Spellbreaker	89.90
Boulderdash 2	29.90	Leath God. of Phob.	89.90	Spitfire Ace	59.90
Breakers	79.90	Leisure Suit Larry	49.90	Starfight dt.	69.90
221B Baker Street	69.90	Lunar Explorer	69.90	Starglider	59.90
Brimstone	79.90	Macadam Bumper	59.90	Strip Poker	59.90
Bureaucrazy	69.90	Micro Trivia	59.90	Sub Battle Simul.	69.90
Championship Golf	79.90	Mindshadow	69.90	Summergames II	59.90
Chessmaster 2000	79.90	Mindwheel	69.90	Super Sunday	69.90
Conflict in Vietnam	59.90	Monte Zuma's Rev.	39.90	The Guild of Thiev.	59.90
Crusade in Europe	69.90	MS-DOS St. Pack	249.90	Tomahawk	59.90
Cyrus II Chess	69.90	Newsroom	109.90	Tracer Sanction	89.90
Dambusters	69.90	Newsroom PRO	249.00	Two o. t. Basketball	69.90
Decision in Desert	69.90	Nightmission Pinb.	89.90	Ultima 3	69.90
Defend. o. t. Crown	69.90	ORGE	69.90	Wilderness	85.90
Eden Blues	59.90	Passeng. o.t. Wind	69.90	Wintergames	59.90
Fahrenheit 451	59.90	Pit Stop II	59.90	Witness	59.90
Five a Side Soccer	39.90	Poker	39.90	World Cl. Leaderb.	59.90
Fightsimulator	129.90	Portal	69.90	World Games	59.90
Fortune Teller	49.90	Psi 5 Trading	59.90	World Tour Golf	89.90
Gato	79.90			Zork I	89.90

MULTIFACE (neue Versionen)

Sicherungskopien von jedem Programm, das in Ihren Computer geladen wurde; – kopiert auf Disk oder (beinahe) jedes anschließbare Speichermedium. Einfach ansteckbar; – mit ausführlicher Anleitung.

MULTIFACE ONE für Spectrum 48K & 128K 169.90
MULTIFACE TWO für Schneider 464, 664, 6128 169.90

64'er-Software

Asterix im Morgenland		D 49.90	Four Smash Hits	C 29.90	D 49.90	One man & Nonterraque.	D 19.90
Basketmaster	C 29.90	D 39.90	Gryzor	C 29.90	D 39.90	Phantom & Hektik	D 19.90
Bismarck dt.	C 29.90	D 39.90	Hunter Patrol & Ad Inf.		D 19.90	Project Stealth Fighter C 39.90	D 49.90
Blueberry		D 49.90	Ice Palace & Hopto		D 19.90	Renegade	D 39.90
Buggy Boy	C 29.90	D 39.90	Jinxter		D 59.90	Solomon's Key	D 39.90
Clever & Smart	C 29.90	D 39.90	Kane & Human Race		D 19.90	Starfox	D 39.90
Cosmic Causeway		D 39.90	The Living Daylights		D 39.90	Summergames II	D 39.90
Diablo		D 35.90	Lucky Luke Nitroglycerin		D 49.90	War i. th. South Pacificstr.	D 59.90
Elite Collection	C 49.90	D 59.90	Lurking Horror		D 79.90	Western Games C 29.90	D 39.90
Exaliba & Big Mac		D 19.90	Marble Madness		D 39.90	World Class Ldb. FC1 C 14.90	D 19.90
Exolon		D 39.90					

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11/28 82 86

Spectrum neu!

Dark Sceptre	25.90	Elite Collection	49.90
Gee Bee Air Rallye	29.90	Exolon	25.90
Magnetron	25.90	Eye	29.90
Multisprint	169.90	Four Smash Hits	29.90
Plus D Interface	199.90	Gryzor	25.90
180 Darts	9.90	Hysteria	19.90
Adv. Tact. Fighter	29.90	The Living Daylights	25.90
Basketmaster	25.90	Rampage	29.90
BMX-Simulator	9.90	Roadwars	29.90
Clever & Smart	29.90	Terramex	29.90
Combat School	25.90	Think	9.90
10 Computer Hits 4	29.90	Thundercats	25.90
Driller	39.90		

Spectrum +3

Multiface 3	169.90	Live Ammo	49.90
[illegible]	29.90	Magnificent 7	59.90
A.C.E. II	39.90	Matchday II	49.90
+3 Arcade-Hits	35.90	Renegade	49.90
California Games	39.90	Solid Gold	49.90
Colossus Chess 4.0	49.90	+3 Sports Hits	35.90
Combat School	49.90	Starglider	49.90
Driller	59.90	Starwars	49.90
Eye	49.90	Tasword Plus 3	59.90
Football Manager	35.90	The Pawn	49.90
Game Set Match	59.90	Thundercats	49.90
Gauntlet	39.90	Tomahawk	39.90
HiSoft C-Compiler	79.90	World Class Leaderboard	39.90
HiSoft Devpac	69.90		

Neu für Schneider

Adv. Tact. Fighter	C 29.90	D 39.90
Bubble Bobble	C 29.90	D 39.90
3D Voice Chess	C 39.90	D 49.90
Driller	C 39.90	D 49.90
Fire Zone	C 39.90	D 49.90
Gauntlet II	C 29.90	D 39.90
Gryzor	C 25.90	D 39.90
Inside Outing 3D!		D 35.90
Laser Basic dt.		D 39.90
Masters of the Universe	C 29.90	D 39.90
Pegasus Bridge		D 49.90
Pirates! (nur 6128)	C 29.90	D 59.90
Terramex		D 39.90

SPECTRUM

720 Degrees	19.90	Life of Harry	9.90
ACE 2	25.90	Matchday II	25.90
Arkanoid 2	25.90	Mercenary	29.90
Athena	25.90	Micronaut One	29.90
World Series Baseb.	14.90	Milk Race	9.90
BMX Racers	9.90	Mr. Weemes	25.90
California Games	25.90	Ocean Conqueror	19.90
Championship Sprint	29.90	Outrun	25.90
Coconut Capers	25.90	PIR 2	25.90
Coin-Up Classics	29.90	Renegade	25.90
Draughts Genius	19.90	Rescue	9.90
Flunky	25.90	Roadrunner	25.90
Freddy Hardest	25.90	Stougeti Junction	9.90
Gambler	25.90	Sidewize	25.90
Game Over	25.90	Solid Gold	29.90
Game Set Match	29.90	Starwars	29.90
Gauntlet II	29.90	Taipan	25.90
Hybrid	25.90	Tank	25.90
Ikari Warriors	25.90	Tetris	25.90
Impact	29.90	The Tube	25.90
Implosion	25.90	Trantor	19.90
International Karate +	29.90	WIZ	25.90
Last Mission	25.90	W.C. Leaderboard	25.90

SCHNEIDER CPC

Armaggedon Man	29.90		Mr. Weems	25.90	D 35.90
Back to Reality	29.90		Nick Faldo Golf	29.90	
Bobsleigh	25.90		Road Runner	29.90	D 39.90
California Games		D 39.90	Rygar	29.90	D 39.90
Catch 23	25.90		Sidewalk	25.90	
Centurions	29.90	D 39.90	Six-Pack II (neu)	29.90	D 39.90
Cholo	39.90	D 49.90	Slap Fight		D 39.90
Classic Axiens	29.90	D 39.90	Solomon's Key	25.90	D 35.90
Coconut Capers	25.90	D 39.90	Spy vs Spy Arktic Ant.		D 39.90
Evening Star	29.90	D 39.90	Star Games II	29.90	
Exolon	29.90	D 45.90	Star Wars	25.90	
Flunky	25.90	D 35.90	Summer Gold	29.90	
Game Over	25.90		Table Football	9.90	
Hybrid	25.90	D 39.90	Taipan		D 39.90
Indiana Jones	29.90	D 39.90	Tank	29.90	D 39.90
Kentilla	29.90		Throne of Fire	29.90	
Livingstone	29.90		World Class Leaderboard	29.90	D 39.90
Mask	25.90				

ATARI ST

221B Baker Street	79.90	Missing one Droid	29.90
3D Galax	49.90	Moebius	69.90
Airball Constr. Kit	49.90	Mortville Manor (dt.)	69.90
Alien	59.90	OGRF	69.90
Annalen der Römer	69.90	PC Ditto	99.90
Arkanoid	49.90	Perfect Match	39.90
Auto Duell	59.90	Pinball Factory	59.90
Backlash dt.	59.90	Psion Chess	69.90
Bard's Tale I dt.	89.90	Rampage	39.90
Boulderd. Konstr. Kit	69.90	Rana Rama	49.90
Bubble Bobble	49.90	Red October	59.90
Bubble Ghost	49.90	Rings of Zilfin	59.90
Chessmaster 2000	99.90	Solomon's Key dt.	59.90
Deathstrike	49.90	Space Quest	69.90
Deep Space	89.90	Sprite Constr. Kit	39.90
ECO	49.90	Spy versus Spy	59.90
Flightsimulator 2	129.90	Star Treck	59.90
Gato	79.90	Star Wars	49.90
Gauntlet	59.90	Super Sprint	39.90
Golden Path	49.90	Swooper dt.	49.90
Indiana Jones	49.90	Taipan	49.90
Jinxter	59.90	Tanglewood	59.90
Karate Kid 2	89.90	Tempus	69.90
Karate Master	39.90	Terrorpods	69.90
Karting Grand Prix	29.90	The Guild of Thieves	69.90
Knight Orc	59.90	T.N.T.	59.90
Las Vegas dt.	29.90	Two on two Basketball	69.90
Marble Madness dt.	79.90	Vegas Gambler	59.90
Mercenary Compend.	89.90	Vokabeltrainer	59.90
Metropolis	39.90	Wizard's Crown	69.90
Microleague Wrestling	69.90		

Neue ST-Titel

Dizzy Wizard	49.90
Sky Rider	49.90
Trash Head	49.90
Asterix im Morgenland	59.90
Bad Cat	59.90
Black Cauldron	119.90
Blueberry	59.90
Brian Cl. Footballfort.	79.90
Catch 23	69.90
Chamonix Challenge	59.90
Defender of the Crown	89.90
Enduro Racer	49.90
Gnome Ranger	49.90
Gunship	59.90
HEX	39.90
L' Affaire	49.90
Leisure Suit Larry	59.90
Lucky Luke Nitroglycerin	59.90
Macro-Assembler	99.90
Phoenix	49.90
Powerplay	59.90
RAM-Disc-Spooler	39.90
Roadrunner	79.90
Sapiens	59.90
Skull-Diggery	59.90
Space ACE	59.90
Trivial Pursuit Genus	59.90
Ultima IV	69.90
Western Games	59.90
Wizzball	49.90

AMIGA TOOLS

Tools der neuen Generation mit VIRUS FINDER

DM 49.90

Vorsicht vor BLAU-IMPORTEN
denn da handelt es sich wohl mehr um einen Zustand als eine Farbe.
ABER:
Alle Programme, die Sie bei uns kaufen sind Originale vom jeweiligen Hersteller, mit allem Drum und Dran.

Football-Manager II
für

IBM-PC	59.90
ATARI ST	59.90
AMIGA	59,90
C64	C 29.90 D 39.90
Schneider CPC	C 29.90 D 39.90

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck DM 2.50
bei Versand per Nachnahme DM 5.90 je Sendung

AMIGA

7 Cities of Gold	69.90	Phantasie III	59.90
Barbarians (Psygnosis)	59.90	Planetfall	89.90
Deep Space	99.90	Portal	99.90
Defender of the Crown	79.90	Red October	59.90
Deja Vu	89.90	Sinbad	79.90
Diablo	49.90	Space Quest	69.90
Flightsimulator II	129.90	Starglider	69.90
Grand Slam Tennis	69.90	Surgeon	119.90
Hollywood Poker	59.90	Swooper	59.90
Karate	59.90	Ultima III	79.90
Knight Orc	59.90	Uninvited	89.90
Mousetrap	39.90	Wintergames	69.90
OGRE	69.90	World Games	69.90

Neue Amiga-Titel

Bard's Tale 1	79.90	Leather God. of Phobos	89.90
Bratacas	39.90	Lurking Horror	79.90
Chessmaster 2000	79.90	Mercenary Compendium	79.90
Dark Castle	69.90	Quiwi dt.	49.90
Eagles Nest	59.90	Roadwars	59.90
Flintstones	59.90	Tasstimes in Tonetown	39.90
Formula One Grand Prix	59.90	Typhoon dt.	49.90
Gnome Ranger	49.90	Wizball	69.90
Kikstart 2	29.90	XR 35	29.90
Leaderboard	59.90		

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer ______
nachstehende Programme per
☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90)
☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen ______ Unterschrift
1 P
T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

Fortsetzungen beliebter Computer-Spiele, Modul-Krise bei Nintendo, immer komplexere Software und neue Impulse im Sportspiel-Bereich; das alles gab es 4 Tage lang in Chicago auf der CES zu sehen.



Chicag

Anfang Juni in Chicago. Beunruhigende Wetterberichte sind das Tagesgespräch. Denn Regen ist nicht zu erwarten, und so richtig schön sonnig ist es schon seit Wochen. Die Bauern klagen über verdorrtes Gemüse, in den Hotels wird man gebeten, mit dem Wasser sparsam umzugehen. Die Trockenheit nimmt bedrohliche Ausmaße an.

Nur im Messezentrum von Chicago ist von Trockenheit nicht die Rede. Die diesjährige Sommer-CES sprudelt geradezu über von neuen Produkten. Wie auch schon im Winter in Las Vegas ist Nintendo mit seinem Fußballfeld-großen Stand messebeherrschend. Ein Witz macht die Runde: »Die CES ist diesmal zu Gast rund um die Nintendo-Messe«. Denn obwohl sich diesmal deutlich mehr Computer-Software-Hersteller eingefunden haben als vor einem Jahr, gehen deren Stände gegenüber Nintendo unter.

Fast jeder, der in der Spiele-Szene Rang und Namen hat, war auf der CES zu finden. Lediglich Electronic Arts hielt sich diesmal zurück. Schließlich sind ja auch viele Produkte, die schon auf der letzten CES vorgestellt wurden, immer noch in Arbeit. Sehr viel Neues hätte EA also sowieso nicht zeigen können.

Den Startschuß zur CES gab Activision beim fast schon traditionellen Presse-Frühstück am ersten Messetag. Als erstes gab Activision bekannt, daß die Firma ihren Namen zu »Mediagenic« ändert. Damit wolle man klar zum Ausdruck bringen, daß Activision in Zukunft verstärkt auch in anderen Medien-Bereichen arbeiten wird. Das Label Activision wird für Computer- und Videospiele beibehalten. Was Mediagenic an neuen Medien alles in Planung hat, wurde noch geheimgehalten. Wir konnten jedoch vorab in Erfahrung bringen, daß im Herbst das erste Brett-Rollenspiel von Mediagenic-Tochter Infocom erscheinen soll.

Mit neuen Activision-Spielen war man bei Mediagenic auch etwas knauserig. Neben dem europäischen Hit »The Last Ninja« stellte man lediglich »Ocean Ranger« vor. Diese feuchte Militär-Simulation erinnert spontan an »P.H.M. Pegasus« und »Strike Fleet«, stammt aber trotzdem nicht vom Lucasfilm-Team.



Neue Flugsimulation von Absolute Entertainment für C64: »F-18 Hornet«

Lucasfilm hatte ein ganz anderes Produkt zu bieten, das allerdings einer der Software-Schlager 1988 werden sollte: »Zak McKracken and the Alien Mindbenders« ist ein neues Spiel von den »Maniac Mansion«-Programmierern und ist ebenfalls ein menügesteuertes Grafik-Adventure.

Zak McKracken ist der Reporter einer amerikanischen Boulevard-Zeitung, der seine unglaublichen Geschichten (»Zweiköpfiges Eichhörnchen beißt zwei Camper gleichzeitig!«) stets erfindet. Eines Tages erfährt Zak von einer außerirdischen Invasion. Die Aliens tarnen sich als Mitarbeiter einer Telefon-Gesellschaft. Durch Manipulationen an den Telefon-Leitungen wollen sie die Menschheit verdummen und dann versklaven. Als Zak diese Geschichte erzählt, wird sie ihm natürlich nicht geglaubt (oder würden Sie diesen Blödsinn glauben?). Also muß Zak alleine die Menschheit retten.

»Zak McKracken« ist mehr als doppelt so groß wie Maniac Mansion und benötigt deswegen auch zwei doppelseitig bespielte Disketten. Es wird im Sommer für C64, Apple II und MS-DOS erscheinen. Wie bei Maniac Mansion ist auch eine deutschsprachige Version für den Herbst geplant. Zu dieser Zeit wird auch eine MS-DOS-Version von Maniac Mansion herauskommen.

Interplay, die Erfinder von »Bard's Tale«, haben sich selbständig gemacht. Die neuen Spiele dieser Truppe werden unter dem Namen Interplay erscheinen und in den USA von Mediagenic vertrieben. Zwei Titel wurden auf der CES vorgestellt. »Battlechess« ist ein spielstarkes und benutzerfreundliches Schachprogramm mit einer grafischen

o Enthüllt Spiele

Neuheit: wenn eine Figur eine andere schlägt, wird dies toll animiert auf dem Schachbrett dargestellt. In diese Schlachten können die Spieler allerdings nicht eingreifen, sondern nur zugucken. Das neue Schachprogramm kommt im Herbst für Amiga, Umsetzungen für MS-DOS und C64 sollen im Laufe des Jahres folgen.

Wieder in Richtung Rollenspiel/Adventure geht »Neuromancer«. Dieses Spiel ist die Umsetzung des gleichnamigen Science-fiction-Buches von William Gibson. Der Roman hat 1985 viele Science-fiction-Preise gewonnen und zählt heute zu den Wegweisern dieses Genres. Das Spiel orientiert sich sehr an der Atmosphäre des Buchs, knüpft aber nicht starr an die Handlung an. Sie spielen einen Daten-Cowboy, einen Hacker, in der verkommenen Welt des 21. Jahrhunderts. Japanische Elektronik-Konzerne beherrschen die Welt. Sie verdienen sich ihr Geld damit, in fremde Computer einzudringen, Informationen zu klauen und an den Meistbietenden zu verkaufen. Durch die hochentwickelte Computer-Technik wird nicht mehr an der Tastatur gehackt; der Computer wird direkt an das Gehirn angeschlossen. Der Programmierer bewegt sich dann durch eine vom Computer simulierte Welt, den Cyberspace.

Neuromancer wird eine komplexe Mischung aus Grafik-Adventure mit einem Schuß Rollenspiel sowie Action-Sequenzen im Cyberspace werden. Geplant ist eine Veröffentlichung für C64 und MS-DOS Ende des Jahres. Leider kamen die Fotos zu Neuromancer und Battlechess nicht mehr rechtzeitig für diesen Messebericht; in der aktuellen Ausgabe von Happy Computer (9/88) können interessierte Leser jedoch die Fotos finden.

Mediagenics Sport-Label »Gamestar« zeigte mit »Pete Rose Pennant Fever« ein grafisch und spielerisch eindrucksvolles MS-DOS-Baseball-Spiel, das hier in Deutschland aber wohl wenig Freunde finden wird. Ebenfalls bei Gamestar in Arbeit ist »Main Event«, eine Ringkampf-Simulation für C64, die auf den ersten Blick aber keinen guten Eindruck machte.

Schließlich gab es bei Mediagenic auch die Produkte dreier »abtrünniger« Activision-Mitarbeiter zu sehen. Dan, Gary und Jim Kitchen, bekannt durch Programme wie »Game-

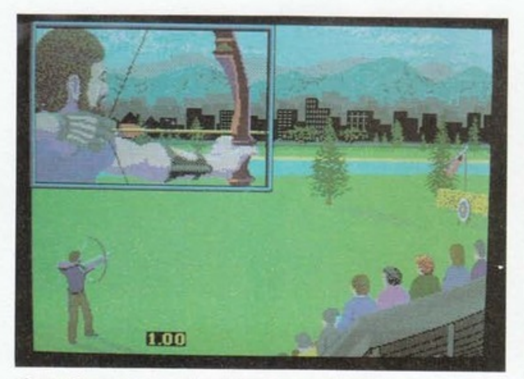


»Zak McKracken«, der »Maniac Mansion«-Nachfolger

maker« und »Space Shuttle« bringen ihre neuen Spiele unter dem Markenzeichen »Absolute Entertainment« (absolute Unterhaltung) über Mediagenic auf den Markt. Für C64 gab es die Umsetzung des sechs Jahre alten Automaten »Crossbow« zu sehen. Eine Atari VCS-Version von Crossbow ist übrigens schon erschienen. Außerdem zeigten die Kitchens den C64-Flugsimulator »F-18 Hornet«, der auch für das Atari 7800-Videospiel (in Deutschland nicht erhältlich) erscheint. Die 3D-Grafik wurde durch viele Programmier-Tricks beschleunigt. So legt sich das Flugzeug nicht in die Kurven, der Horizont bleibt immer schnurgerade waagrecht. Inwieweit da noch gutes Fluggefühl vorhanden ist, wird sich bei einem Test in einer der nächsten Ausgaben herausstellen.

Von Kopf bis Fuß auf Olympia eingestellt war Epyx: Alle Mitarbeiter bis hin zur Geschäftsführung liefen in Jogging-Anzügen herum, behängten sich mit Gold-Medaillen und führten mit besonderem Elan das neue Sportspiel »The Games: Summer Edition« vor. Die Summer-Edition soll neuen Schwung in die Epyx-Games-Reihe bringen, die mit den letzten Winterspielen etwas abgesackt war. Neue Menüführung und 3D-Grafik sind die wesentlichen Neuerungen von Summer Edition. Es gibt insgesamt 8 Disziplinen: Hammerwerfen, Turnen an den Ringen, Turnen am Doppel-Barren, Turm-Springen, Bogenschießen, Radfahren, Stabhochsprung und Hürdenlauf. Außerdem wollen die Programmierer noch eine weitere unbekannte Disziplin als Bonus im Programm verstecken.

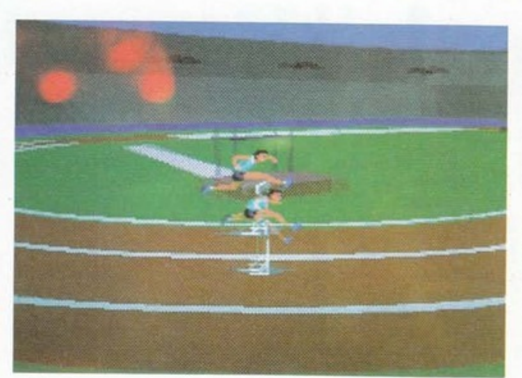
Einige Disziplinen wie das Radfahren und der Hürdenlauf bieten echte 3D-Grafik. Während die Computer-Kamera den Läufern oder Fahrern folgt, wird das Stadion in 3D-Grafik dargestellt – ein verblüffend realistischer Effekt, zumindest auf dem schnellen MS-DOS-Computer, der als Demonstrations-Objekt diente. Auf dem C64 war das 3D noch sehr langsam, doch an einem Tuning der Routinen arbeiten die Programmierer noch.



»Games Summer Ed.«: Bogenschießen mit Zoom-Effekt

Rollenspieler dürfen sich auf »Legend of Blacksilver« freuen. Die Programmierer von »Legacy of the Ancients« haben ihr neues Spiel nicht an Electronic Arts, sondern an Epyx verkauft. Die Handlung: Ein böser Baron hat den König gestürzt und will jetzt den ganzen Kontinent versenken. Dafür soll sich ein neuer Kontinent aus dem Ozean erheben, der dann mit den seltsamen Kreaturen des Barons bevölkert werden soll. Das Wasser tritt schon über die Ufer und steigt stetig; Ihnen bleibt nicht mehr viel Zeit, den Kontinent zu retten.

Die letzte Neuheit im Epyx-Programm ist der jüngste Sproß der Street-Sports-Serie. »Street Sports Football« bringt die packenden Schulhof-Football-Duelle auf den Bildschirm. Da American Football in Europa nicht sehr beliebt ist, sollte dieser Titel bei uns etwas untergehen.



»Games Summer Ed.«: 3D-Grafik beim Hürdenlauf

Ansonsten setzt Epyx verstärkt auf europäische Software-Häuser. Epyx vertreibt in Amerika ausgewählte Spiele von Rainbow Arts, Gremlin, Palace und Infogrames sowie sämtliche Titel von Ubi Soft. Ubi Soft ist ein junges französisches Software-Haus, das verstärkt 16-Bit-Spiele für Amiga, ST und PC produziert, aber auch den C64 und den CPC nicht im Stich läßt. Auf der CES zeigte Ubi Soft mit »Iron Lord« ein Spiel, das sich grafisch ein wenig an »Defender of the Crown« orientiert. Iron Lord wird aber im wesentlichen ein Adventure sein, obwohl auch einige Action-Sequenzen (Bogenschießen, Schwertkampf, Armdrücken) zu finden sein werden. »Station Zero« ist ein Science-fiction-Adventure, bei dem sie aus einer vermeintlich zerstörten Raum-Station die Computer-Datenbank retten sollen. Doch auf der Station treiben sich noch einige schrecklich lebendige Verräter herum. »Dracula« ist ein Action-Adventure bei dem Sie die Rolle des ewigen Bösewichts annehmen dürfen und »Skateball« ist ein futuristisches Sportspiel, das ein wenig an Eishockey erinnert und bei dem auch fleißig gefoult werden darf.

Auch Cinemaware hält am Konzept von »Defender of the Crown« fest. »Lords of the Rising Sun« legt eine ähnliche Handlung in das mittelalterliche Japan; auch hier gab es wieder viel beeindruckende Grafik zu sehen. Gleichzeitig versucht sich Cinemaware an einem anderen Genre, den Sport-Spielen. »TV Sports: Football« ist das erste Spiel einer neuen Produktreihe. Alle Spiele diese Serie sollen aussehen wie eine Fernsehübertragung des jeweiligen Spiels, komplett mit Kommentator, Studioberichten und Interviews, Publikums-Reaktionen und den verschiedenen Kamera-Perspektiven. Die ersten Grafikdemos sahen sehr vielversprechend aus. Nach Ame-







Neues von Cinemaware: »TV Sports: Football« und »Lords of the Rising Sun« versprechen wieder tolle Amiga-Grafik

rican Footbal sollen weitere Sportarten umgesetzt werden. Auf Anfrage teilte uns Cinemaware mit, daß eine Fußball-Simulation mit Sicherheit zu erwarten sei.

Auch Accolade setzt voll auf Sport. Tennisfans können mit »Serve and Volley« eine wirklich komplexe Tennis-Simulation für C64 und MS-DOS erwarten. Anders als bei bisherigen Tennis-Spielen kann man hier nicht nur zum Ball laufen und drauflosschlagen, sondern dank eines ausgeheckten Menüsystems sehr genau zielen, Spielstrategien festlegen und auch den einen oder anderen Trick ausspielen.

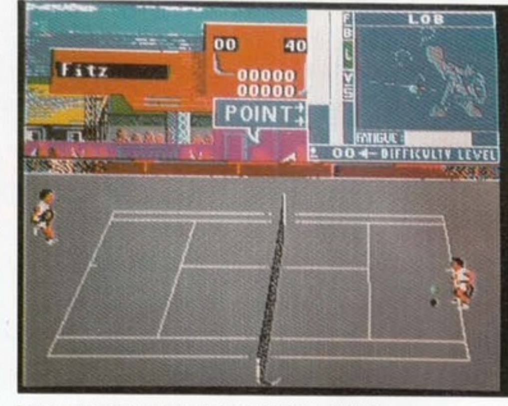
»Fast Break« ist eine Basketball-Simulation, die sowohl auf Strategie als auch auf Geschicklichkeit großen Wert legt. In jeder Mannschaft spielen 3 (auswechselbare) Spieler, das Spielfeld scrollt fließend hin und her. Das Strategie-Menü-System wird aus den Erfolgen »Hardball« und »4th and Inches« übernommen. Um den Action-Teil kümmert sich Software-Altmeister Steve Cartwright (»Hacker«), der jüngst zu Accolade gewechselt ist.

Zusätzlich bietet Accolade demnächst auch das Billard-Spiel »Rack'em« und die Box-Simulation »TKO« an. Ebenfalls in Arbeit ist »Steel Thunder«, eine Panzer-Simulation der »Test Drive«-Programmierer.

Microprose kann das Simulieren nicht lassen. Eine gewiß ungewöhnliche Simulation steht uns mit »Covert Action« ins Haus. Hier darf man als Mitglied eines Geheimdienstes geheime Unterlagen transportieren, stehlen oder schmuggeln, Geiseln befreien und Überläufern helfen. Dabei darf man wahlweise für die Amerikaner, Briten, Franzosen oder Russen arbeiten. Wer es gerne etwas historischer mag, kommt bei »Samurai« auf seine Kosten. Samurai verlegt die Handlung des erfolgreichen Spiels »Pirates« in das mittelalterliche Japan. Covert Action kommt im Herbst für den C64, Samurai für MS-DOS. Außerdem wurde die MS-DOS-Umsetzung von »Project: Stealth Fighter« angekündigt, die völlig neu programmiert und stark verbessert wird und wahrscheinlich dann auch den Namen: »F-19 Stealth Fighter« trägt.

Zusätzlich kündigte Microprose auf der Messe an, in Europa den Vertrieb der Simulationen von Cosmi zu übernehmen. Drei Cosmi-Titel für C64 und MS-DOS wurden angekündigt: »Navcom 6« ist eine im Golfkrieg angesiedelte Simulation, »Corporate Raider« ein Wirtschafts-Spiel, bei dem Sie als Börsen-Pirat ganze Firmengruppen aufkaufen wollen, und in »The President is missing« hat man den Präsidenten der USA zusammen mit anderen Staatsmännern (auch unseren Bundeskanzler!) entführt; die Lösung des Falls führt den Spieler in die Welt des internationalen Terrorismus.

Von Kopf bis Fuß auf Fortsetzungen eingestellt ist Sierra On-Line. Die Liste der Neuerscheinungen klingt fast schon wie ein schlechter Witz: »Kings Quest 4«, »Space Quest 3«, »Police Quest 2« und »Leisure Suit Larry 2« warten auf Spieler. Aber auch drei neue Adventures im bewährten Sierra-Stil werden losgelassen: »Manhunter« spielt im New York der Zukunft, das in ein riesiges Gefängnis verwandelt wurde; »Gold Rush« erweckt die mehr oder weniger glorreichen Zeiten des amerikanischen Gold Rushes wieder; »Mixed up Mother Goose« ist ein Spiel für Kinder, das auf Kinderreimen basiert. Zur Abrundung des Ganzen hat Sierra auch ein Action-Spiel im Programm. »Slipheed« stammt von denselben Designern wie der japanisch/amerikanische Hit »Thexder« und ist ein komplexes Weltraum-Spiel mit 3D-Sequenzen. Alle Spiele erscheinen für MS-DOS, einige werden auch für ST und Amiga umgesetzt.



Boris wird blaß vor Neid: »Serve and Volley« für C64



Bei »Fast Break« wird auf dem C64 ge-Basketball-ert

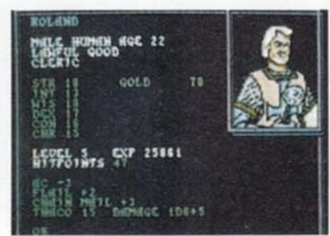
Der Strategie-Spiele-Spezialist »SSI« kündigte vor einem Jahr eines der größten Geschäfte der Spiele-Branche an. Damals erstand SSI für eine ungenannte Summe die Exklusiv-Rechte für die offiziellen »Advanced Dungeons & Dragons«-Computerspiele. Die ersten drei Programme wurden auf der CES präsentiert. »Pool of Radiance« ist ein Rollenspiel, das sich laut Hersteller korrekt an das AD&D-Regelwerk hält. Vom grafischen Aufbau erinnert es an »Bard's Tale«. »Heroes of the Lance« ist ein Action-Rollenspiel, das grafisch und spielerisch spontan an »Barbarian« von Psygnosis erinnert. Allerdings steuern Sie hier acht verschiedene Charaktere durch die Ruinen eines geheimnisvollen Tempels. Wer AD&D lieber in der Gruppe ohne Computer spielt, für den hat SSI ein besonderes Schmankerl: »Dungeon Masters Assistant - Volume 1: Encounters« ist eine Monster-Datenbank, die dem Dungeon-Master das Vorbereiten eines neues Adventures um vieles vereinfachen soll. Über 1000 Monster sind abrufbar, ausgedruckt würden die Daten über 700 Seiten benötigen. Ein Drucker wird für dieses Programm aber nicht benötigt.

Dichtes Gedränge gab es aber auch bei Atari, Sega und Nintendo. Der Videospiele-Markt in den USA wächst und wächst und wird bei diesem Tempo schon bald die Rekorde des ersten Videospiel-Booms



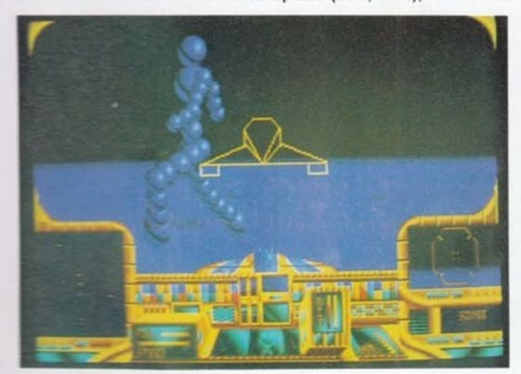
Die Farbe des Geldes auch auf EGA-PCs mit »Rack'em«

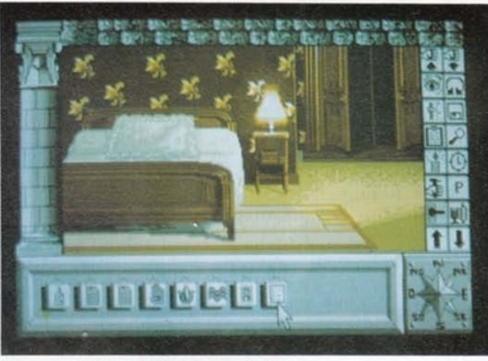




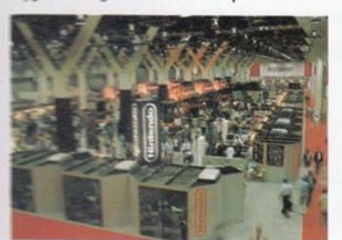


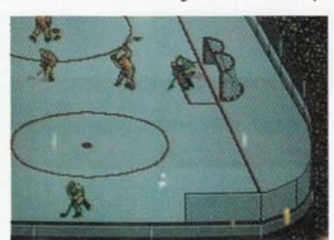
SSI arbeitet an den offiziellen AD&D-Spielen (links, Mitte); von Activision kommt die C64-Version von »Crossbow«





Psygnosis zeigte ein neues 3D-Spiel und ein Adventure mit Maus-Steuerung. Namen für die Spiele stehen noch nicht fest.







Nintendo: Großer Stand und viele Spiele. In Europa zu erwarten: »Blades of Steel« und »Super Mario Bros. 2«.

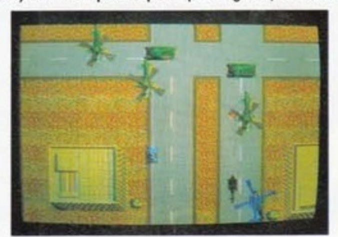






Sega setzt um, egal ob Automaten (»Shinobi«, links) oder Computer-Spiele (»Shanghai«, »California Games«, rechts)







Noch zwei Sega-Automaten-Umsetzungen: »R-Type« (links) und »Thunderblade« (Mitte und rechts)

zu Beginn der 80er Jahre brechen. So geht Nintendo davon aus, Ende nächsten Jahres an knapp 15 Prozent aller amerikanischen Haushalte ein Nintendo-Spiel verkauft zu haben.

Für Nintendo heißt dies allerdings auch: Zu spät gefreut. Denn mit diesem Ansturm hat niemand gerechnet. Noch dazu sind auch in Japan die Verkaufszahlen in die Höhe geschnellt. So gibt Nintendo offen zu, daß es Ende des Jahres zu Modul-Engpässen kommen wird. Die schlimmsten Prognosen sagen gar voraus, daß an Weihnachten nur die Hälfte der gewünschten Module ausgeliefert werden kann. Sega und Atari haben diese Probleme angeblich nicht. Das wird sich auch auf den deutschen Markt auswirken. Niemand kann im Augenblick genau sagen, welche Module in Deutschland demnächst erscheinen werden. Bei den Spielen der rund 20 Drittanbieter sieht es sehr schlecht aus; lediglich Nintendo- und Konami-Module sind in den nächsten Wochen zu erwarten.

Nintendo zeigte als Messe-Neuheit »Super Mario Bros. 2«, das allerdings keine einfache Kopie der Fortsetzung ist. Der grafische Stil wurde zwar beibehalten, das Spielprinzip in einigen Punkten aber radikal geändert. Manche Level scrollen auch von oben nach unten.

Konami zeigte neue Spielhallen-Umsetzungen wie »Blades of Steel«, Sportspiele wie »Track and Field II« (mit 15 verschiedenen Disziplinen) und Action-Adventures wie »Castlevania II – Simon's Quest«. Die Schwester-Firma von Konami namens Ultra zeigte »Defender of the Crown«, »Skate or Die« und »Metal Gear«.

Am Nintendo-Stand fiel noch eine kleine neue Software-Firma namens Tengen auf. Tengen ist eine hundertprozentige Tochter des Spielautomaten-Herstellers »Atari Games« (nicht identisch mit Atari Computer). Tengen produziert Umsetzungen von Atari-Automaten für Nintendo, hat aber auch den Computer-Knüller »Tetris« im Angebot für das Telespiel. Tengen will in Zukunft auch Umsetzungen der Atari-Automaten für Heimcomputer selber programmieren.

Während man als Deutscher nur neidisch auf das amerikanische Nintendo-Angebot (über 130 Module bis Ende des Jahres) schielen kann, zeigte Sega viele neue Spiele, die auch in Deutschland bald zu erwarten sind. Stets von japanischen Sega-Managern belagert war die Sega-Version von »Shanghai«. Das süchtigmachende Denkspiel wurde grafisch optimal umgesetzt.



Mit einem kleinen Panzer machte Taito Werbung für Nintendo-Module

Einer der Schwerpunkte des Sega-Programms sind Umsetzungen der eigenen Spiel-Automaten. So sah man die etwas enttäuschende Umsetzung vom 3D-Spielhallen-Renner »Thunder Blade« und den Karate-Reißer »Shinobi«. Aber auch Umsetzungen von »fremden« Automaten sind zu erwarten. Sega kündigte die Spielhallen-Hits »R-Type« und »Double Dragon« an. Reine Action-Spiele sind »Kenseiden«, das Karate- und Schwert-Action verbindet und ein wenig zu sehr an Shinobi erinnerte; »Govelius«, das ein wenig an »Wonderboy« erinnert, aber viele neue Ideen aufweist; »Alf«, das Spiel zur gleichnamigen Fernsehserie.

Auch bei Sport macht sich Sega stark: »California Games« wird für das Videospiel umgesetzt und mit »Reggie Jackson Baseball« und »Walter Payton Football« hat sich Sega zwei bekannte amerikanische Sportler geangelt.

Einen Schwerpunkt für die nächsten Monate setzt Sega aber mit Fantasy-Spielen. Gleich vier neue Titel, die teils Action-, teils Rollenspiel-orientiert sind, hat Sega in Vorbereitung: »Lord of the Sword«, »Miracle Warriors«, »Phantasy Star« und »Y's«. Bis auf Lord of the Sword werden die Spiele ein batteriegepuffertes RAM haben, um bis zu fünf Spielstände zu speichern. Die Rollenspiele sollen in Komplexität mit Heimcomputer-Spielen mithalten können; die grafische Qualität ist in jedem Fall bemerkenswert. Die Module waren auf der Messe noch in feinstem Japanisch; englische Versionen werden mit Sicherheit folgen. Deutsche Übersetzungen sind im Augenblick leider nicht geplant.

Setzte Sega vor einem halben Jahr noch große Stücke auf die 3D-Brille, so stellte man dieses Mal nur ein einziges neues 3D-Spiel vor: »Poseidon Wars« ist ein Seeschlacht-Spiel mit viel militärischer Action. Für Amerika hat Sega auch eine neue Licht-Pistole entwickelt. Der Mega-Phaser entspricht schon einem richtigen Maschinen-Gewehr für die Kleinen. Passend dazu gibt es das »Rambo III«-Modul, bei dem man Hunderte von russischen Soldaten in Afghanistan erschießen darf. Wir rechnen nicht damit, daß Sega diesen indizierungs-gefährdeten Blödsinn nach Deutschland bringen wird.

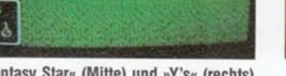
Zu guter Letzt stellte Spielzeug-Hersteller Parker die Umsetzung eines Broderbund-Spiels vor: »Where in the World is Carmen Sandiego« erzählt die Geschichte einer Verbrecherbande, die rund um den Globus gejagt wird. Während des Spiels lernt man unbewußt eine ganze Menge über die Länder dieser Erde.

Ataris größte Überraschung auf der CES: »Nolan is back«. Nolan Bushnell, Gründer von Atari, der die Firma vor vielen Jahren verlassen hat, unterschrieb einen neuen Vertrag mit Atari. Seine neue Firma Axlon wird Spiele für das VCS programmieren. Was genau Nolan machen wird, wollte er niemandem sagen; nur »neu und revolutionär« sollte es werden. Nachdem Nolans letzte »revolutionäre« Produkte, darunter vollelektronische Haustiere, eher ein mäßiger Flop waren, bleibt abzuwarten, was er in wenigen Wochen präsentieren wird.

Ansonsten ist Atari zuversichtlich, daß sowohl das Atari VCS wie das XE-System noch eine tolle Zukunft haben. Die neuen Titel für beide Konsolen sehen recht vielversprechend aus. Für das VCS naht beispielsweise »Crossbow«, sowie ein grafisch sehr ansprechendes Football-Spiel, für das XE-System gibt es Klassiker wie »Star Raiders 2«. Neue Module, gerade für das XE-System, sollen folgen. (bs)









Dreimal Fantasy für Sega: »Lord of the Sword« (links), »Phantasy Star« (Mitte) und »Y's« (rechts)

Videospiel der Sonderklasse

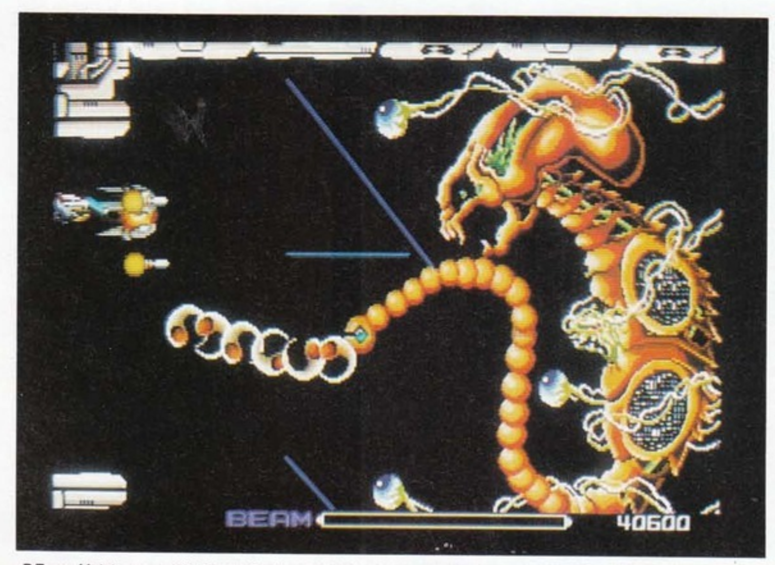
Wahnsinns-Grafik, Spitzen-Sound: Die »PC-Engine« ist das neue Traum-Videospiel.

Haben Sie den Test des Spielautomaten »R-Type« in Power Play 3 gelesen? Hat Ihnen das Spiel gefallen? Würden Sie R-Type in Arcade-Qualität gerne zu Hause spielen, wollen aber keine 10 000 Mark für den Automaten ausgeben? Um sich diesen Traum zu erfüllen, brauchen Sie nur die PC-Engine von NEC und das Modul R-Type dazu.

Dieses neue Videospiel-System schlägt in Sachen Grafik nicht nur Sega und Nintendo um Meilen, sondern auch alle populären Computer. Wir in der Redaktion waren schlichtweg sprachlos, als uns die PC-Engine bei R-Type einen grafischen Leckerbissen nach dem anderen vorführte. Was Grafik, Sound, Animation und Spielablauf betrifft, gibt es keinen Unterschied zum Automaten-Vorbild.



»Victory Run« ist ein 3D-Autorennen im Stil von »Out Run«

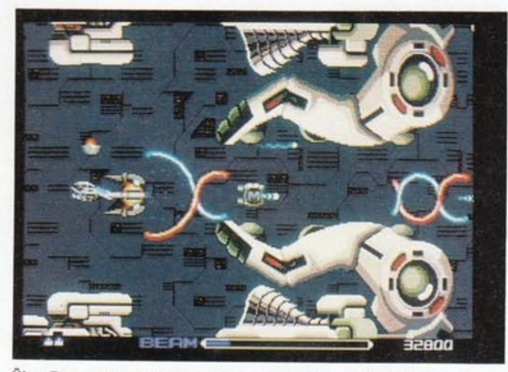


»R-Type« klotzt nur so mit Riesen-Sprites. Der Obermotz am Ende des ersten Levels sieht wie eine etwas zu groß geratene Ameise aus. Die imposanten Extras kommen da gerade recht.

Auch das zweite Modul, das uns zum Test zur Verfügung stand, konnte beeindrucken. Das 3D-Autorennen »Victory Run« erreicht zwar nicht die Klasse des Automaten »Out Run«, ist aber das technisch beste Autorennen für Computer oder Videospiel.

Einen Haken gibt es allerdings: Da die PC-Engine aus Japan kommt, kann man sie nur an einem NTSC-Monitor oder NTSC-Fernseher betreiben. Im Moment wird gerade an einer Lösung dieses Problems gearbeitet. In der nächsten Power Play folgt ein ausführlicher Test. (mg)

Wer nähere Informationen zur PC-Engine von NEC haben will, soll sich bitte an den Computershop, Landsberger Str. 135, 8000 München, Tel.: (089) 5022463 wenden.



Über Extrawaffen-Mangel kann sich der »R-Type«-Spieler schon im ersten Level nicht beklagen



Klein, aber fein: Die »PC-Engine« ist nicht wesentlich größer als eine 5¼-Zoll-Diskette. Im Vordergrund seht Ihr das Joypad.



JOYtronics

Fachvertrieb
HOTLINE: 02150-1848

NEU

Postfach 4153
D-4005 Meerbusch 1

LCD-SPIELE

Nintendo® — DM

WIDE SCREEN-Modelle:
12 Spiele lieferbar .... je 49,–

MULTI SCREEN-Modelle:
10 Spiele lieferbar .... je 69,–

JOYSTICKS

		DM
KONIX »Speedking«	N*	49,–
Quickshot 12	N	39,–
KONIX »Speedking«	S*	49,–
Quickshot 15	S	39,–

* N-f. NINTENDO/S-f. SEGA

JOYtronics-Leistungen

- Fachkundige Beratung Spezialist für PERSONALtronics
- Führende Hersteller im Vertriebsprogramm
- Neuheiten-Service: Ständige Vorab-Info
- JOYtronics-VIP-CLUB (JVC)
- Hotline-Service: 02150/1840

VIDEO-SPIELE: NEUHEITEN/SOMMER

Nintendo®

	DM
Adventure of Link	99,–
Ice Hockey	69,–
R.C. Pro Am	79,–
Gumshoe Z*	79,–
Rad Racer 3D*	89,–
Kid Icarus	89,–
Metroid	89,–
Pro Wrestling	79,–
Punch Out	89,–
Legend of Zelda	99,–

* Z – Zielgerät (Zapper) erforderlich
* 3D – incl. 3D-Brille

SEGA®

	DM
LP + Shooting Games**	169,–
Alien Syndrome	69,–
Fantasy Zone II	69,–
Afterburner	79,–
Great Baseball	59,–
Global Defense	59,–
Out Run	69,–
Choplifter	79,–
Zaxxon 3D**	79,–

ATARI
Hard- und Software auf Anfrage!

** LP – Light Phaser (Zielgerät)
3D – Elektronische 3D-Brille erforderlich

LERNSPIELE ● TA-RECHNER ● POCKET COMPUTER

TEXAS INSTRUMENTS

	DM
LITTLE PROF.	45,–
MATHE STAR	69,–
TI 30 GALAXI	39,–
TI 74	269,–

HEWLETT PACKARD

	DM
HP 11 CD	99,–
HP 15 CD	169,–
HP 27 SD	219,–
HP 28 SD	419,–

CASIO

	DM
SF 4000	159,–
IF 8000	249,–
FX 7000 G	139,–
FX 730 P	159,–
FX 850 P	249,–

SHARP

	DM
PC 1246 S	99,–
PC 1248	129,–
PC 1403	199,–
PC 1475	289,–

HOME- und PERSONAL COMPUTER

commodore — DM

PC 10/III
Basis-Konfiguration 1.749,–

PC 20/III
Basis-Konfiguration 2.549,–

ATARI — DM

1040 STF incl. Mon. SM 124 1.498,–

***WICHTIG:** Herstellerbedingte Lieferzeiten möglich!*

NEU im Programm

- Ständige Sonderangebote, Werbe-Prämien
- Bequemer, kostengünstiger, schneller Versand
- Bundesweite Lieferung

Warenlieferungen per Versand gegen Nachnahme. Preise zzgl. Versandgebühren zu Selbstkosten.

Kostenlose Zusendung von Preisliste und Info-Materialien. Anruf oder Postkarte genügt!

PERSONAL KOPIERER

Canon — DM

MODELL FC 5 incl. Tonerkartusche für 3000 Kopien 1.499,–

MODELL PC 7 Vergrößerung/Verkleinerung, incl. Kartusche für 3000 Kopien 2.595,–

ANGEBOT des MONATS: AUGUST '88*

Nintendo®

	Sonderpreis DM	Sie sparen DM
»Einsteiger-Angebot« für FITNESS CENTER (FC): NES-Konsole + FC + Kassette (5 Spiele)	358,–	60,–
»Begrüßungs-Angebot« für NES-SYSTEM: Konsole incl. kompl. Zubehör, **ohne Kassette.** TESTGERÄT	199,–	30,–
wie vorstehend, zzgl. Kassette »ICE CLIMBER«	228,–	70,–

WERBE-PRÄMIE

JOYtronics honoriert die Gewinnung neuer Kunden mit attraktiven Werbe-Prämien wie z.B. LCD-Spiele, Spiel-Module (NINTENDO + SEGA) und Rechner.

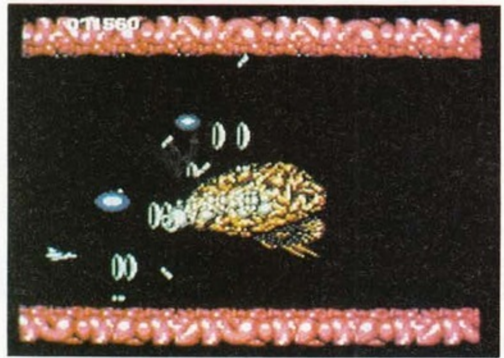
INFO ANFORDERN!

* Befristet bis zum Erscheinungstag der nächsten POWER PLAY.

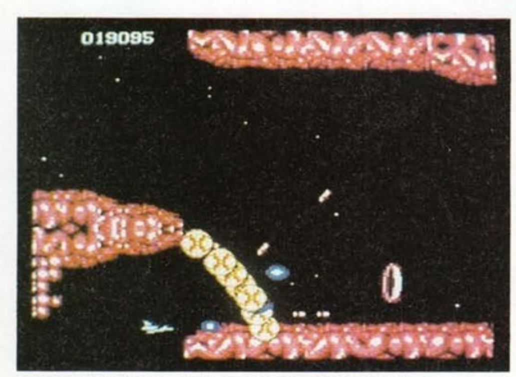
Salamander kommt

Die Umsetzung des Spielhallen-Hits »Salamander« für den C64 ist fast fertig. Im Gegensatz zum Vorgänger »Nemesis« scrollt das Spielfeld bei diesem reinrassigen Ballerspiel nicht nur horizontal, sondern in manchen Levels auch vertikal. Neben den aus Nemesis bekannten Extras werden einige weitere Zusatz-Waffen geboten. Besonders viel Spielspaß verspricht der Team-Modus, bei dem zwei Personen gleichzeitig ihr Raumschiff durch die sechs Levels steuern können.

Die Grafik der C64-Version verspricht, ein besonderer Leckerbissen zu werden. Die ersten Bildschirmfotos sehen jedenfalls schon ausgesprochen prächtig aus und lassen auf eine Version in Automaten-Qualität hoffen. Außerdem sind Umsetzungen für CPC und Spectrum geplant. Ob 16-Bit-Versionen von Salamander erscheinen werden, ist noch nicht sicher. (mg)



Riesenmonster voraus: Weltraum-Action für Könner (C64)



Doppelte Feuerkraft winkt im Zwei-Spieler-Modus (C64)

Domark schlägt zurück

Nach dem Erfolg von »Star Wars« wird nun auch der Spielautomat »The Empire strikes back« umgesetzt. Das Action-Spiel basiert auf drei Szenen des erfolgreichen Kinofilms »Das Imperium schlägt zurück«. Wie schon bei Star Wars wird auch hier ausschließlich 3D-Vektor-Grafik geboten. Domark hat für August die Veröffentlichung von C64-, CPC- und Spectrum-Versionen angekündigt. Atari ST- und Amiga-Besitzer müssen sich ein paar Wochen länger gedulden, bis Umsetzungen für ihre Computer erscheinen. Mit dem 3. Teil der Star Wars-Saga sollte man nicht vor 1989 rechnen. Dann heißt's auch für die Heimcomputer dieser Galaxis »Ran ans Laserschwert mit Return of the Jedi«! (mg)

Joysticks für Sega und Nintendo

Nachdem wir in der letzten Ausgabe den Competition Pro-Joystick von Dynamics für Sega und Nintendo vorgestellt haben, ist nun auch der Speedking von Konix (im Bild) für die beiden Videospiel-Systeme erhältlich (Preis: je Joystick 50 Mark). Zusätzlich zu den üblichen Tastern (zwei Feuer- sowie Select- und Start-Knopf) ist ein Dauerfeuer-Schalter an den Joysticks angebracht. Obwohl die beiden Joysticks gut in der Hand liegen, verkrampft sie nach längerem Spielen, da die Feuerknöpfe etwas ungünstig postiert sind.

Nur für Nintendo ist der Command Control Joystick von Wico erhältlich. Mikroschalter sucht man bei diesem Modell leider vergebens. Alles in allem ist dieser Knüppel eine zu wabbelige Angelegenheit. (mg)



▲Die robusten Speedking-Joysticks sind jetzt auch bei Sega- und Nintendo-Fans in guten Händen

CWM-Versand, Postfach 1212, 3387 Vienenburg

Schwerter und Schurken



▲ Nieder mit den Mini-Sprites! Sodan läßt nur Krieger auf den Bildschirm, die immer brav ihre Suppe gegessen haben (Marke »groß und stark«)

Bei Discovery Software arbeitet zur Zeit ein Programmier-Team an »Sodan«, einem neuen Prügelspiel für den Amiga. Ungewöhnlich und beeindruckend sind die riesigen Kämpfer-Sprites. Zwölf grafisch unterschiedliche Levels, vier Extrawaffen und jede Menge Gegner versprechen einiges an Abwechslung. Das Spiel soll irgendwann im Herbst veröffentlicht werden. (mg)

Sorry, unser Fehler...

Bei der Nintendo-Story in Power Play 5 ist uns leider ein Übersetzungs-Fehler unterlaufen, der eine wundersame Geldvermehrung zur Folge hatte: Statt »Billionen« Dollar muß es »Milliarden« Dollar heißen.

Vielen Dank an alle, die uns darauf aufmerksam gemacht haben.

In der Kurz-Test-Rubrik hat der Druckfehler-Teufel ausgerechnet bei einer Wertung zugeschlagen. So wurde dem Amiga-Spiel »Spinworld« eine 5.5 verliehen. Die »richtige« Wertung für diese Weltraum-Schlafpille ist aber eine 2. Wir bitten beide Fehler in Power Play 5 zu entschuldigen. (hl/mg)



Feuer frei für Titus

Von dem französischen Software-Haus Titus ist ein Action-Spiel mit dem passenden Namen »Fire and Forget« (zu deutsch »Feuern und vergessen«) angekündigt. Fire and Forget orientiert sich am Spielautomaten »Roadblasters«, einem Autorennen, bei dem fleißig geschossen wird (Motto: zerstrahlen statt überholen). Wichtigste Neuerung bei Fire and Forget ist ein Zwei-Spieler-Modus, bei dem ein Spieler das Auto, der andere einen kleinen Gleiter steuert. Die beiden putzen dann gemeinsam die Gegner von der Strecke.

Zunächst werden Versionen für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs zum Preis von zirka 80 Mark veröffentlicht. Etwas später soll Fire and Forget auch für C64, CPC und Spectrum erscheinen. (mg/bs)

▲ **Dank Laser-Strahler keine Stau-Probleme: Fire and Forget räumt die Autobahn gründlich auf (Amiga)**

Neues Budget-Label von Elite

Wer einige der älteren Elite Systems-Titel verpaßt hat, kann die Oldies nun für wenig Geld kaufen. Die englische Firma hat mit Encore nämlich ein neues Billigspiel-Label ins Leben gerufen. Jeweils für C64, CPC und Spectrum erscheinen für je 10 Mark »Frank Bruno's Boxing«, »Airwolf«, »Battleships« und »Bomb Jack«. Weitere Spiele sollen demnächst folgen. Alle Encore-Titel sind leider nur auf Kassette erhältlich. (mg)

Glückwunsch!

Um kernige Helden ging's bei unserem Rastan-Wettbewerb in Power Play 3. Wer als Antworten Gryzor, Athena und Freddy Hardest auf seiner Karte stehen hatte, nahm an der Preis-Verlosung teil. Und gewonnen haben...

1. Preis:
Fabian Gröver, 4600 Dortmund

2. und 3. Preis:
Jens Heilek, 4500 Osnabrück
Olaf Herrmann, 3057 Neustadt

4. bis 10. Preis:
Werner Frost, 7947 Mengen
Alexander Hils, 8039 Puchheim
Ulf Kaeser, 7300 Esslingen
Bodo Mantel, 6231 Sulzbach
Georg Mittendorfer,
A-8530 Deutschlandsberg
Johannes Sonka, 5810 Witten
Michael Ufer, 4200 Oberhausen

Im Sega-Wettbewerb in Power Play 4 lautete die richtige Lösung »AD«. Folgende Leser lagen richtig und hatten außerdem bei der Ziehung Glück:

1. bis 3. Preis:
Dietmar Bertling, 4402 Greven
Heinz Feldhaus, 4690 Herne 1
Thomas Schäfer, 6930 Eberbach

4. bis 23. Preis:
Jochen Abitz, 3254 Emmerthal
Winfried Burkard, 6209 Heidenrod
Markus Esser, 4000 Düsseldorf
Wolfgang Feltes, 8035 Buchendorf
Martin Freitag, 8701 Rodheim
Rene Gassmann, 3201 Holle
Oliver Helfrich, 6350 Bad Nauheim
Frank Küper, 4421 Reken 2
Oliver Larcher, A-1050 Wien
Frank Cord Lohmann, 2057 Reinbek
Paul Nerlich, 6050 Offenbach
Michael Peters, 4620 Castrop-Rauxel
Josef Petruj, A-1220 Wien
Paul Purcaneanu, 4952 Porta Westfalica
Daniel Schnall, 1000 Berlin
Nicolas Semak, 6000 Frankfurt
Alexander Stonitsch, 7140 Ludwigsburg
Matthias Tödter, 2111 Wells
Martin Weißer, 7742 St. Georgen
Thorsten Zimmermann, 4200 Oberhausen

Die Preise werden in den nächsten Tagen an die Gewinner geschickt, denen wir herzlich gratulieren und viel Spaß wünschen. Vielen Dank an alle, die mitgemacht haben! (hl)

Cosmi bei Microprose

Die Programme des amerikanischen Software-Hauses Cosmi (unter anderem bekannt durch »Super Huey«) werden zukünftig in England von Microprose vertrieben. Von Cosmi soll demnächst der neue Hubschrauber-Simulator »Super Huey III« erscheinen. (mg)

Neues von den Giana Sisters

Pssst, streng geheim: Rainbow Arts/Time Warp plant eine Fortsetzung zum Bestseller »Great Giana Sisters«. Das Grund-Spielprinzip soll weitgehend gleichbleiben: in über 30 Levels muß man laufen, hüpfen, ein wenig schießen und vor allem nach versteckten Extras und Geheimgängen suchen. Im Detail wird aber ganz schön an dem Programm gefeilt und einiges verbessert.

Ein Team-Modus wird neu dazukommen, bei dem zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Die Grafik soll verbessert werden; einige Levels werden sogar in mehreren Ebenen gescrollt. Klar, daß neue Extras und versteckte Überraschungen nicht fehlen dürfen.

Giana-Fans müssen sich aber noch ein paar Monate gedulden, bis der Nachfolger für Amiga, Atari ST und C64 erscheint. Ein genauer Veröffentlichungs-Termin steht noch nicht fest, aber vor der Herbst/Winter-Saison ist mit »Giana 2« nicht zu rechnen. Bis dahin könnt ihr ja noch ein bißchen mit »Giana 1« üben... (hl)



◀ **Die erfolgreichen Giana Sisters kommen wieder. Hier ein erstes Bild der C64-Version von »Giana 2«.**

Zuwachs für Sensible Software

Da waren's plötzlich drei: Aus dem Programmierer-Duo Sensible Software (bekannt durch »Wizball« und »SEUCK«) wurde ein Trio. Zu Jonathan Hare und Chris Yates gesellte sich mit Martin Galway ein hochkarätiger Musik-Experte. Martin hat bisher für das britische Software-Haus Ocean seine tollen C64-Musikstücke geschrieben.

Frisch gestärkt durch diesen prominenten Neuzugang hat sich Sensible Software einiges vorgenommen. Im Spätsommer soll eine Fußball-Simulation für den C64 erscheinen, die zur Zeit noch keinen Namen hat. Eine Demo-Version sieht sehr vielversprechend aus. Sensibles Fußball-Simulation könnte selbst den Klassiker »International Soccer« an die Wand spielen. Danach steht ein Action-Adventure mit dem Arbeitstitel »Touchstone« an, daß vom amerikanischen Softwarehaus Origin veröffentlicht werden wird. (hl)



Jonathan und Chris bringen Martin Galway (sitzend) zur Begrüßung ein kleines Ständchen

Sommer-Spiele

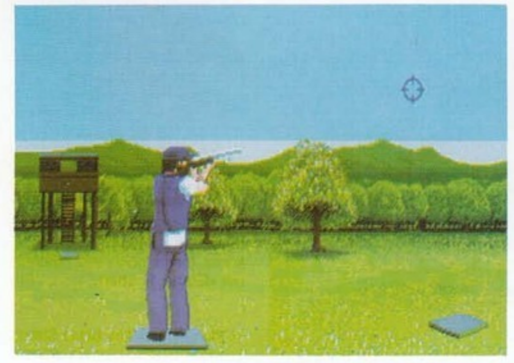
Das englische Softwarehaus Tynesoft will im August den Nachfolger zu »Winter Olympiad '88« veröffentlichen. Das Programm soll – Überraschung! – »Summer Olympiad '88« heißen. Verschiedene Disziplinen der olympischen Sommerspiele wie Tontaubenschießen, Fechten und Turmspringen müssen hier gemeistert werden. Die Grafik sieht schon mal recht ordentlich aus. Über die spielerischen Qualitäten werden wir Euch in einem Test informieren, der in der nächsten Ausgabe erscheinen wird. (hl)

Demnächst für Amiga

Electronic Arts wird in Kürze zwei neue Amiga-Umsetzungen veröffentlichen. Die Sport-Simulation »World Tour Golf« gab es bisher nur für MS-DOS-PCs und C64. Vor allem die PC-Version erntete viel Kritiker-Lob. Aus der Action-Ecke kommt »Skyfox II« angerauscht. Auf dem C64 hat uns diese Weltraum-Ballerei wenig begeistert; vielleicht wird die Amiga-Adaption einiges mehr drauf haben. (hl)

Harte Zeiten für Leader Board? Die Amiga-Umsetzung von World Tour Golf steht bald an. ▶





▲ Gleich geht's den Tontauben an den Kragen: Summer Olympiad '88 verspricht eine muntere Sportspiel-Mischung (ST)

Nintendo-Bits aus Amerika

Wer den Messebericht von der CES in dieser Power Play gelesen hat, weiß, daß in Amerika tonnenweise neue Module für das Nintendo Entertainment System angekündigt sind. Leider erscheinen nur die wenigsten davon in Deutschland. Zwei in den USA sehr beliebte Spiele stellen wir an dieser Stelle vor.

Vom englischen Programmier-Team Rare, das unter anderem »R.C. Pro-Am« entwickelt hat, stammt »Wizards & Warriors«. Obwohl der Name ein Programm im Stil von »The Legend of Zelda« vermuten läßt, handelt es sich um ein »normales« Actionspiel mit Extrawaffen und ein bißchen Adventure-Touch. Man muß Diamanten sammeln, Schlüssel suchen, Truhen öffnen und Extras finden. Davon gibt's eine ganze Menge (zum Beispiel



Trojan, der wackere Einzelkämpfer vom Dienst



Solide Action mit Fantasy-Einschlag: Wizards & Warriors

Schutzschild, Zauberstab und verschiedene Waffen). Die Grafik ist abwechslungsreich und liebevoll gezeichnet. Besonders gelungen ist die Animation der eigenen Spielfigur.

Leider wird Wizards & Warriors nicht von Nintendo, sondern von der Firma Acclaim in den USA vertrieben. Deshalb ist es nicht sicher, ob das Spiel in absehbarer Zeit in Deutschland veröffentlicht wird.

Die gute Umsetzung des Capcom-Spielautomaten »Trojan« soll Anfang '89 in Deutschland erscheinen. Gegenüber dem Arcade-Vorbild weist die Nintendo-Version keine größeren Unterschiede auf. Level für Level muß sich ein Schwertkämpfer gegen eine Vielzahl von Gegnern verteidigen. Während die meisten Feinde schon nach einem gezielten Hieb aus den Latschen kippen, geben sich einige Widerlinge nicht so leicht geschlagen. Ohne eine spezielle Taktik ist gegen die sehenswerten Elite-Kämpfer kein Blumentopf zu gewinnen.

Wer sich dieses und auch andere Nintendo-Spiele, die in Deutschland noch nicht erschienen sind, genauer ansehen will, sollte sich in den Spielhallen umschauen. Im »Play Choice Ten«-Automat von Nintendo arbeitet die Hardware des Nintendo-Videospiels. Trojan gehört meistens zu den zehn Programmen, unter denen man bei diesem Automaten wählen kann. Mehr brandheiße Nintendo-News aus den USA gibt es in der nächsten Power Play. (mg)



Während es in den englischen und amerikanischen Charts recht müde zugeht, gibt es bei der Leser-Hitparade einige rasante Aufsteiger. Neben dem Wechsel an der Spitze durch »Maniac Mansion« sorgten die »Great Giana Sisters« für den meisten Wirbel. Rainbow Arts schaffte es damit als erstes deutsches Softwarehaus, in die Spitzengruppe der Leser-Charts einzuziehen. Da mittlerweile auch die ST-Version von Great Giana Sisters erschien, ist dieses Programm sogar ein Anwärter auf den ersten Platz. Wie lange wird Maniac Mansion diese Position halten können?

Um bei der gemeinsamen Leser-Hitparade von Power Play und Happy-Computer mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Gebt bitte außerdem an, welchen Computer (oder welches Videospiel) Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk besitzt (bei Videospiel-Konsolen und »Disk-only«-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an die nebenstehende Adresse. (hl)

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Robert Blasum, Hilden
Norbert Eggeling, Langenhagen
Michael Holdorf, Neumünster
Henning Hovenberg, Bochum
Marc Hübner, Borchen
Nenad Ljubetic, Frankfurt
Heiko Müller, Koblenz
Jürgen Neumann, Ingolstadt
Johannes Pfistner, Freiburg
Uwe Sieben, Meiseheim
Jörg Syberg, Rees
Harald Wagner, Bad Homburg

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Leser-Hitparade

1. (2) **Maniac Mansion** Lucasfilm/Activision



Endlich an der Spitze: Das Super-Adventure Maniac Mansion

2. (14) **Great Giana Sisters** (Rainbow Arts)
3. (1) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
4. (3) **Pirates** (Microprose)
5. (6) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
6. (9) **Bubble Bobble** (Firebird)
7. (4) **Wizball**
8. (15) **Indiziertes Spiel** (Ocean)
9. (5) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape/Databyte)
10. (7) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
11. (–) **Tetris** (Mirrorsoft)
12. (12) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
13. (–) **The Train** (Accolade)
14. (8) **Combat School** (Ocean)
15. (11) **Indiziertes Spiel**
16. (18) **To be on top** (Rainbow Arts)
17. (–) **Dungeon Master** (FTL)
18. (10) **The Last Ninja** (System 3)
19. (16) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
20. (–) **Arkanoid II: Revenge of Doh** (Imagine)

Top 15 England

1. (3) **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)
2. (1) **Ghostbusters** (Ricochet/Mastertronic)
3. (-) **Target Renegade** (Imagine)
4. (9) **BMX Simulator** (Code Masters)
5. (5) **Way of the Exploding Fist** (Ricochet/Mastertronic)
6. (13) **Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
7. (6) **Soccer Boss** (Alternative)
8. (-) **We are the Champions** (Ocean)
9. (10) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
10. (8) **Trap Door** (Alternative)
11. (-) **Super Stuntman** (Code Masters)
12. (-) **Dan Dare** (Ricochet/Mastertronic)
13. (4) **Kikstart 2** (Mastertronic)
14. (14) **Popeye** (Alternative)
15. (-) **Shanghai Karate** (Players)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

1. (-) **Great Giana Sisters**
2. (-) **Ports of Call**
3. (3) **Test Drive**
4. (-) **Jet**
5. (-) **Tetris**

Atari ST:

1. (2) **Dungeon Master**
2. (-) **Carrier Command**
3. (1) **Bubble Bobble**
4. (-) **Ikari Warriors**
5. (-) **Oids**

C 64/128:

1. (1) **Maniac Mansion**
2. (2) **California Games**
3. (-) **Great Giana Sisters**
4. (3) **Pirates**
5. (-) **Test Drive**

Videospiele:

1. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
2. (5) **Zillion**
3. (-) **Punch Out**
4. (4) **Afterburner**
5. (-) **Legend of Zelda**

Top 15 U.S.A.

1. (1) **Gauntlet** (Mindscape)
2. (4) **Paperboy** (Mindscape)
3. (9) **Skate or die** (Electronic Arts)
4. (8) **Sherlock - Riddle of the Crown Jewels** (Infocom)
5. (-) **The Three Stooges** (Cinemaware)
6. (6) **Spy vs Spy III** (Epyx)
7. (2) **California Games** (Epyx)
8. (7) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
9. (-) **Questron II** (SSI)
10. (5) **Mini-Putt** (Accolade)
11. (3) **Test Drive (Accolade)**
12. (10) **Leisure Suit Larry** (Sierra)
13. (-) **Tomahawk** (Datasoft)
14. (-) **Master Ninja** (Electronic Arts)
15. (-) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)

Konami's Arcade Collection

Ein preiswerter Zehnerpack mit zum Teil sehr guten Sport- und Action-Spielen.

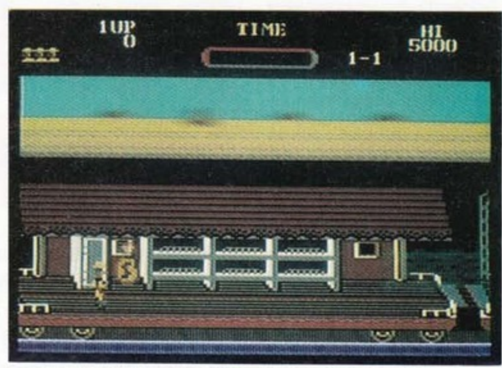
C64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Imagine
Konami's Arcade Collection (Comic Bakery, Hyper Sports, Iron Horse, Mikie, Nemesis, Ping-Pong, Shao-Lin's Road, Track & Field, Yie Ar Kung Fu I & II)

Eine bärenstarke Sammlung für Arcade-Fans ist »Konami's Arcade Collection«. Hier erhält man gleich zehn Umsetzungen von Konami-Spielautomaten zum Preis von einem Computerspiel!

Eines der zehn Programme ist sogar neu und wird auf dieser Compilation erstmals veröffentlicht: »Iron Horse«. Wegen diesem Titel allein lohnt sich der Kauf aber nicht, denn diese Wild-West-Ballerei ist grafisch und spielerisch nur unterdurchschnittlich. Wesentlich mehr Spaß macht der Action-Klassiker »Nemesis«, dessen C 64-Version auch nach heutigen Maßstäben Spitzenklasse ist. Nemesis war das Vorbild für eine ganze Flut von Nachahmern, die beim Spielprinzip - horizontales Scrolling, Ballern, Extrawaffen - Anleihen machten. Das Original-Nemesis gehört in jede C 64-Sammlung.

Sportspiele sind auf dieser Sammlung reichlich vertreten: die beiden Prügel-Klassiker »Yie Ar Kung Fu I & II« wirken heutzutage etwas angestaubt, sind aber immer noch ein Spielchen wert. Das dritte Kampfspiel »Shao-Lin's Road« ist allerdings eine arge Schlafpille. Die Tischtennis-Simulation »Ping-Pong« und der Leichtathletik-Sechskampf »Track & Field« machen immer noch Spaß. Selbst die drei Jahre alte Umsetzung von »Hyper Sports« wirkt technisch und spielerisch erstaunlich frisch. Abgerundet wird die Compilation von den Geschicklichkeits-Spielen »Comic Baker« (super Grafik, tolle Musik, aber zu leicht) und »Mikie« (nichts Besonderes).

Vor allem, wenn man Nemesis und Hyper Sports noch nicht hat, lohnt sich der Kauf von Konami's Arcade Collection auf jeden Fall. Die Sammlung wird in einer schmucken Box mit einem deutschen Handbuch angeboten. (hl)



Die neue »Iron Horse«-Umsetzung ist nicht das Glanzstück der Compilation. Wegen Klassikern wie »Nemesis« lohnt sich der Kauf. (C64)

Der Bann aus Bonn

In Bonn hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) ihren Sitz. Sie entscheidet, welche Computerspiele indiziert werden. Wir unterhielten uns mit Rudolf Stefen, dem Vorsitzenden der mächtigen Bundesprüfstelle.

Sind Computerspiele eine Gefahr für Jugendliche? In Bonn wacht die Prüfstelle für jugendgefährdende Schriften darüber, daß zu brutale Spiele nicht an Personen unter 18 Jahren verkauft werden dürfen. Sie stellen damit indizierte Programme auf eine gleiche Stufe mit harten Porno-Filmen und Gewalt-Videos, bei denen Menschen gleich reihenweise in kleine Stücke zerhackt werden.

Während die Indizierung von Videos noch leicht einsehbar ist, hat sie bei Computerspielen eine hitzige Diskussion ausgelöst. Vor allem, weil kein System erkennbar ist, nach dem Spiele als gefährlich eingestuft werden. Auf der langen Liste findet man neben Programmen, die tatsächlich eine bedenkliche Botschaft übermitteln, auch vermeintlich harmlose Action-Spiele. Selbst vor Simulationen macht die Bundesprüfstelle nicht halt. Damit werden Spiele, die sich realistisch mit militärischen Operationen beschäftigen, verboten, während allabendlich Bilder von Kriegsschauplätzen in der ganzen Welt in den Nachrichten-Sendungen gezeigt werden. Nicht zuletzt dieser Widerspruch hat Computer-Freaks, Programmierer und Händler verunsichert.

Viele Händler weigerten sich nach den ersten Indizierungen, die betroffenen Programme weiterhin zu verkaufen, da sie glaubten, die indizierten Spiele seien verboten. Das stimmt aber nicht ganz: »Unter dem Ladentisch« dürfen indizierte Programme weiterhin an volljährige Kunden verkauft werden. Diese Spiele können aber nicht beworben werden.

Dieser Umstand hat auch Auswirkungen auf die redaktionelle Berichterstattung in Computer-Zeitschriften. Ein gutes Beispiel ist der Fall »Silent Service«. Vor seiner Indizierung stand das Spiel rund ein Jahr lang beständig in der Leser-Hitparade von Happy-Computer. Das Programm rangierte auf dem 4. Platz, als es indiziert wurde. Dadurch änderte sich die Situation schlagartig. Eine namentliche Nennung des Titels in der Zeitschrift wäre als Werbung gewertet worden. Daher stand in den folgenden Ausgaben nur der Vermerk »Indiziertes Spiel« statt »Silent Service« in der Hitparade. Der Effekt war verblüffend. Der Titel fiel innerhalb eines Monats vom vierten Platz auf den zehnten, hielt sich dort zwei Monate und verschwand dann ganz in den Niederungen der Hitparade. Eine Indizierung hat also auch deshalb recht negative Auswirkungen auf die Erfolgs-Aussichten eines Spiels, weil das betreffende Programm quasi totgeschwiegen wird.



Die Indizierung von »Express Raider« (im Bild) und »Silent Service« wurde aufgehoben – doch der nächste Antrag läuft schon...

Im Mai 1988 geschah dann etwas Unfaßbares: Silent Service und das Action-Spiel »Express Raider« wurden wieder von der Liste genommen. Bedeutet das das Ende der Indizierungen? Wie kommt es zu solchen Urteilen? Was unterscheidet ein harmloses Actionspiel, bei dem man auf Sprites ballert was der Feuerknopf hergibt, von einem Indizierungskandidaten? Welche Rollen spielen Raubkopien? Wieso werden Spiele verboten, die man gar nicht kaufen kann. Fragen über Fragen. Rudolf Stefen (62), der seit 1962 Vorsitzender der Prüfungskommission für jugendgefährdende Schriften ist, stand uns Rede und Antwort.

Herr Stefen, wie kommt es eigentlich zu einem Indizierungs-Verfahren?

Stefen: Erste Voraussetzung ist, daß ein Jugendminister, ein Landesjugendamt oder ein Jugendamt – davon gibt es 600 – schriftlich einen Indizierungsantrag an uns stellt, unter Beifügung eines Prüfobjektes. Das ist das Spiel oder Buch, das indiziert werden soll. Der Antrag muß eine kurze Inhaltsangabe des Spiels oder Buches enthalten, sowie eine rechtliche Begründung, warum der Antragsteller es für jugendgefährdend hält. Ich – oder mein Stellvertreter – prüfe dann, ob der Fall vor dem Dreier- oder dem Zwölfer-Gremium behandelt werden soll.

Wo ist da der Unterschied?

Ins Dreier-Gremium kann der Antrag nur gehen, wenn die Jugendgefährdung offenbar ist oder die Sache eilt. Sonst muß der Fall dem Zwölfer-Gremium vorgelegt werden. Als nächster Schritt werden Autor und Verlag, sofern deren Adresse und Anschrift bekannt sind, vom Antrag und über den Termin unterrichtet, an dem vor dem Zwölfer-Gremium verhandelt wird. Zur mündlichen Verhandlung können Firmenvertreter, Autoren, Rechtsanwälte etc. kommen, müssen aber nicht.

Dann läuft wie vor Gericht ein objektives Verfahren. Dabei geht es nicht gegen den Autor oder den Verlag, sondern nur um das Produkt. Am Ende gibt es wie bei einem Gericht eine Beratung und eine Abstimmung. Die sind geheim, während das Verfahren öffentlich ist. Am Ende wird die Entscheidung verkündet und schriftlich begründet. Mit der Veröffentlichung im Bundesanzeiger, treten die Kinder-, Jugend-, Vertriebs- und Werbe-Verbote ein.

Wie prüfen Sie ein Programm?

Stefen: Alle anwesenden Mitglieder des Gremiums spielen damit, um sich ein Bild zu machen. Ein Exemplar des Spiels liegt dem Antrag ja bei.

Wie lange spielen die Prüfer?

Stefen: Das ist schwer zu sagen. Das hängt von der Geschicklichkeit der einzelnen Spieler ab.

Haben Sie für die Tests der Programme die notwendige Hardware?

Stefen: Ja, fast alles ist da und wir haben Zugriff auf alles, was wir brauchen. Man muß ja nicht mehr kaufen, als nötig. Wir brauchen keine Status-Symbole.

Wie setzt sich das Gremium zusammen?

Stefen: Das sind Gruppenbesitzer, nämlich Vertreter der Künstler, der Schriftsteller, der Buchhändler und Verlage auf der einen Seite, Jugendverbände, der Jugendwohlfart, der Lehrerschaft, die Kirchen und Vertreter der Länder auf der anderen Seite. Die Gruppenbesitzer werden vom Bundesjugendministerium auf drei Jahre ernannt, mit der Möglichkeit zur Wiederbenennung. Es sind alles ehrenamtliche Leute, auch das gibt es noch heute.

Wie viele Computerspiele waren so eindeutig jugendgefährdend, daß sie im Dreier-Gremium behandelt wurden?

Stefen: An die 70.

Das heißt, die wenigsten Entscheidungen werden vom Zwölfer-Gremium getroffen?

Stefen: Ja, weil die Spiele alle so primitiv und einfach sind, daß wir da sofort entscheiden können und nicht Steuergelder verschwenden müssen.

Wie weit sind denn Computerspiele mit Büchern vergleichbar? Bei einem Buch habe ich keinen Einfluß auf die Handlung aber bei einem Spiel.

Stefen: Die Inhalte sind dem Medium egal. Es kommt auf die Botschaft an, die die Sachen vermitteln. Ob man jemanden mit einer Panzerfaust abknallt, mit einem Hubschrauber tötet, oder ihn mit einer Fantasie-Waffe um die Ecke bringt, bleibt sich am Ende gleich.

Anhand welcher Maßstäbe beurteilen Sie, ob zum Beispiel eine Simulation zu gewalttätig ist?

Stefen: Gewalt an sich reicht zur Indizierung nicht aus. Da müssen noch andere Zutaten der Lerntheorie hinzukommen. Denn Gewalt ist ebensowenig jugendgefährdend, wie die Darstellung des nackten menschlichen Körpers. Es müssen von der Darstellung Lernprozesse ausgehen oder Krieg und Gewalt verherrlicht oder verharmlost werden. Das heißt, nur weil Gewalt oder Krieg zu sehen ist, darf nicht automatisch auf Gewaltverherrlichung geschlossen werden. So einfach ist das nicht.

Wo liegt bei einem Computerspiel die Grenze zwischen Action und Gewaltverherrlichung?

Stefen: Das kann man theoretisch schlecht sagen. Wenn Gewalt selbstzweckhaft als sinnvolles Lösungsmittel für menschliche Konflikte oder Probleme dargestellt wird, dann sind wir schon in diesem Bereich.

Vor kurzem haben Sie die Hubschrauber-Simulation »Gunship« indiziert. Sie simuliert etwas, was zum Beispiel bei der Bundeswehr tagtäglich geprobt wird. Ist es dann nicht eine Doppelmoral, das Spiel zu verbieten?

Stefen: So kann man das nicht sehen. Es besteht ein Unterschied zwischem dem, was für einen Erwachsenen und was für einen Jugendlichen gefährdend ist. In der Bundeswehr dienen schließlich keine Jugendlichen und Erwachsene dürfen dieses Spiel weiterhin erwerben. Wir haben den Auftrag, die Jugendlichen vor solchen Sachen zu schützen, selbst wenn es sie im täglichen Leben gibt. Was wir als Pornografie indizieren, ist auch aus dem täglichen Leben gegriffen; einige Erwachsene finden das vielleicht lustvoll. Trotzdem ist es für Kinder nicht geeignet.

Was halten Sie für das bislang brutalste Computerspiel?

Stefen: Es ist problematisch, über die Indizierung hinaus noch Noten zu verteilen. Das kann Ärger geben, daher bitte ich um Nachsicht, wenn ich keine weiteren Punkte vergebe.

Wie kann es passieren, daß Spiele auf den Index kommen, die gar nicht verkauft werden?

Stefen: Sie meinen die Raubkopien? Davon haben wir eine Menge indiziert ...

Ich meine eigentlich Spiele, die von Programmierern zum freien Kopieren in Umlauf gesetzt wurden.

Stefen: Für die gilt das gleiche. Sie sind zwar nicht im Laden erhältlich, aber existieren trotzdem. Daher müssen wir sie für Kinder und Jugendliche verbieten.

Zum Stichwort Raubkopien: deren Besitz ist strafbar. Wie kommen Sie denn an die Kopien?


Bild: R. Werner

Stefen: Die Jugendämter stolpern ja förmlich drüber und bekommen die von Eltern gebracht. Ergo sind sie da und können ins Verfahren eingebracht werden.

Die Jugendämter haben also das Recht, sich Raubkopien zu besorgen?

Stefen: Ja, sie dürfen Raubkopien vorlegen. Es wäre widersinnig zu sagen: »Das ist kein Original, also dürft ihr es nicht bringen.« Damit würden wir diese Machenschaften noch unterstützen.

Wenn ein Jugendamt eine Raubkopie als Beweis vorlegt, sind Sie dann verpflichtet, wenn möglich ein Original zu beschaffen?

Stefen: Nein

Wie qualifiziert sind die Mitarbeiter der Jugendämter, wenn es um Software geht?

Stefen: Der eine mehr, der andere weniger.

Es kann also passieren, daß ein Programm getestet wird, ohne daß die Anleitung vorliegt?

Stefen: Wenn wir eine Raubkopie vorliegen haben, können wir sie indizieren. Wenn es ein Original gibt, und wir das nicht wissen, haben wir Pech gehabt. Sobald wir das wissen, können wir im Antrag das Original als inhaltsgleich benennen und mitindizieren.

Durch Raubkopien kann sich jeder die indizierten Spiele besorgen. Nutzt da ein Verkaufsverbot etwas?

Stefen: Das sicher nicht. Es sensibilisiert die Hersteller. Wir hatten kaum 50 Programme indiziert, da tauchten zu meiner Überraschung drei amerikanische Software-Anbieter auf und wollten wissen, was sie dürften und was nicht. Sie baten mich, die Programme vorher zu prüfen, bevor sie auf den Markt kommen, damit sie hinterher keinen Ärger bekommen. Deutlicher kann man die Wirkung der Indizierung nicht herausstellen.

»...weil die Spiele alle so primitiv und einfach sind...«

Rudolf Stefen (62) nimmt unter anderem zur Indizierung von »Gunship« Stellung

Was ist dann der eigentliche Sinn der Indizierung?

Stefen: Kindern und Jugendlichen den Zugriff auf gefährliche Schriften unmöglich zu machen, zu erschweren, oder zumindest ein schlechtes Gewissen auszulösen, wenn sie es trotzdem tun. Vor allem aber sollen die Anbieter und Hersteller sensibilisiert werden, auf die berechtigten Anliegen der Kinder Rücksicht zu nehmen. Das heißt, jugendgefährdende Medien erst gar nicht herzustellen, oder wenn sie es tun, nur vertriebsbeschränkt.

Wieso sind zwei Programme vom Index genommen worden?

Stefen: Das Gericht meinte, es lägen Verfahrensfehler vor. Durch die Streichung von der Liste lebt der alte Indizierungsantrag wieder auf. Das »Spiel« geht von vorne los.

Welcher Verfahrensfehler lag denn vor?

Stefen: Das ist so schnell schwer zu sagen. Einer der Beteiligten ist nicht gehört worden. Oder es war ein »verkehrter« Beteiligter. Es ist bei den verschlungenen Verbindungen der Programmanbieter ohnehin ein Kunststück dahinterzusteigen, wer was anbietet. Das Gericht hat dann viel Zeit darauf verwandt und festgestellt, es sei der Falsche gewesen. Jetzt läuft also das Verfahren gegen das Spiel erneut.

Ich bin über 18 Jahre alt. Angenommen, ich möchte ein indiziertes Spiel erwerben...

Stefen: ...kein Problem. Sie können in ein Geschäft gehen und es dort kaufen. Wenn der Verkäufer Ihnen sagt, er dürfte das nicht führen, dann liegt er falsch. Dann will er es nicht haben und will Ärger vermeiden. Er darf es unter der Theke für Sie als über 18jährigen bereithalten. Er darf es nur nicht offen auslegen und nicht bewerben.

Wie kann man sich informieren, ob ein Programm indiziert ist?

Stefen: Sie können im Bundesanzeiger nachsehen. Sie können auch den BPS-Report beziehen, den ich monatlich herausgebe und in dem ich jeweils die komplette und aktualisierte Liste der indizierten Spiele veröffentliche.

Herr Stefen, wir bedanken uns für dieses Gespräch.

(Gregor Neumann)

Anschrift der BPS:
Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften
Postfach 200355
5300 Bonn 2

Nachfolger zu Bestseller-Spielen sind in diesem Monat stark angesagt: »The Last Ninja« kehrt zurück, es gibt neues aus der »Emerald Mine« und der »Starglider« startet zu einem neuen Höhenflug.

Wenn einer Softwarefirma überhaupt nichts Neues mehr einfällt, veröffentlicht sie halt die Fortsetzung zu einem älteren Titel. Richtig? Falsch? Mit Klischees sollte man sich hüten, wenn es um Fortsetzungs-Spiele geht. Da gibt es auf der einen Seite echte Verbesserungen gegenüber den Vorgängern, aber auf der anderen Seite auch müde Aufgüsse ohne Pep. Die Computerspiele-Tests in dieser Ausgabe berichten von Beispielen aus beiden Lagern. Computerspiele aus Deutschland fristeten jahrelang ein Mauerblümchen-Dasein. Doch jetzt werden die deutschen Programmierer immer rühriger und widmen sich den verschiedensten Genres. Bei »Katakis« wird geballert, bei »Bozuma« gerätselt, während »Danger Freak« eine Art Sport/Geschicklichkeits-Spiel ist. An der Hardware-Front wird der 8-Bit-Klassiker C64 weiterhin ganz schön ausgereizt. »The Last Ninja II« zeigt zum Beispiel eindrucksvoll, was für tolle Grafik man aus ihm herausholen kann.

Einige faszinierende Programme sind aber nur auf 16-Bit-Boliden realisierbar. Gute Beispiele in dieser Ausgabe sind »Virus« und »Starglider II«.

Beide Titel bieten eine aufregende 3D-Grafik, die in dieser Qualität auf keinem 8-Bit-Computer zu erreichen ist. (hl)

Alien Syndrome

Ein Alien kommt selten allein: Bei »Alien Syndrome« rücken die fiesen Viecher gleich zentnerweise an und besetzen sieben Raumstationen.

Atari ST, C64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Ace

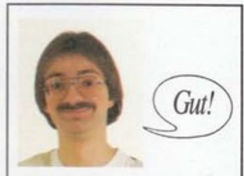
Grafik	7
Sound	6.5
Power-Wertung	7

Die Wertungen für die C64-Version

Grafik	8
Sound	6.5
Power-Wertung	7.5

Die Wertungen für die Atari ST-Version

Wenn in den Spielhallen ein markerschütternder (digitalisierter) Schrei zu hören ist, weiß jeder, daß beim Automaten »Alien Syndrome« gerade ein Bildschirm-Leben ausgehaucht wurde. C64- und Atari ST-Besitzer dürfen nun auch zu Hause gegen glitschige Aliens kämpfen. Außerirdische Lebewesen haben sieben Weltraumstationen überfallen. Die Besatzungen wurden überwältigt und gefangengenommen.



Schwer, nervenaufreibend und motivierend – Alien Syndrome dürfte fortgeschrittene Action-Fans eine ganze Weile beschäftigen. Schon ab dem ersten Level muß man hochkonzentriert bei der Sache sein. Die Zeit-Limits sind knapp, die Aliens hungrig. Zumindest am Anfang hätte das Spiel ein wenig einfacher sein dürfen. Im Zwei-Spieler-Modus ist es etwas leichter.

Viel besser könnte man diesen Automaten-Hit kaum umsetzen, obwohl das merkwürdige Scrolling bei beiden Versionen etwas nervt. Dafür wird man durch die spannende Atmosphäre entschädigt. Pausenlose Action wird garantiert, und obwohl man oft fluchend den Joystick beiseite donnert, wagt man immer wieder ein Spiel. Aber Vorsicht: Wenn man dieses Programm bis tief in die Nacht spielt, schaut man schon mal unters Bett, bevor man dann schlafen geht. Es könnte ja zufälligerweise ein Alien drunter lauern...



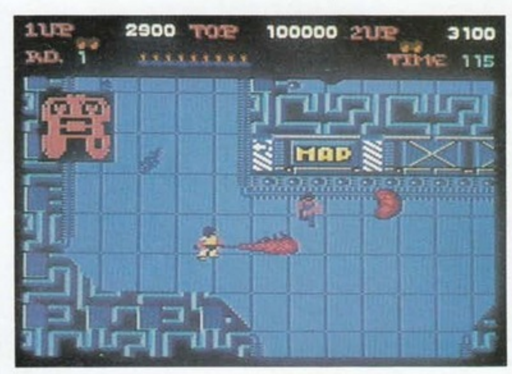
Gut bewaffnet flammt sich's besser: auf zum munteren Alien-Rösten (ST)



Der einzig erfolgsversprechende Rettungsweg ist der Einsatz der verwegenen Sternensöldner Ricky und Mary.

In Alien Syndrome übernehmen Sie zusammen mit einem Spielpartner die Rollen der beiden Einzelkämpfer (natürlich können Sie auch alleine mit den Aliens aufräumen). Ausgerüstet mit einer einfachen Handfeuerwaffe ziehen Sie in die Schlacht. Da die Raumstationen nicht gerade klein sind, muß man sich zunächst einmal orientieren (sofern Ihnen die Aliens dazu Zeit lassen). Zum Glück sind an manchen Stellen Karten von der jeweiligen Station versteckt, auf denen man genau sieht, wo sich die Kameraden befinden. Auch Extrawaffen liegen ab und zu in Gängen und Zimmern griffbereit. Flammenwerfer, Handgranaten oder Laserstrahler erweisen sich im Kampf gegen die flinken Außerirdischen als sehr nützlich. Als weiteres Extra (das bei der C64-Version leider fehlt) gibt es einen kleinen Roboter, der um die eigene Spielfigur kreist und unentwegt um sich ballert.

Wenn Sie alle Ihre Kameraden aufgesammelt haben, muß nur am Schluß des Levels noch ein fieses Riesen-Alien mit einer ausgeklügelten Taktik besiegt werden, ehe man die nächste Station in Angriff nehmen kann. (mg)



Die Karte zeigt, wo's noch was zu retten gibt (C64)



Kompliment an die Programmierer! Sowohl die C64-, als auch die ST-Version von Alien Syndrome spielten sich sehr gut. Kaum zu glauben, daß (fast) alle Features des Arcade-Vorbilds übernommen wurden. Bei der ST-Version muß man schon zweimal hinschauen, um einen Unterschied zum Spielautomaten zu finden.

Leider haben sich bei beiden Versionen kleine Fehler eingeschlichen. So kann man beim C64 zum Beispiel schneller laufen, als der Bildschirm scrollt. Das regt einen besonders auf, wenn man es sehr eilig hat (das Zeitlimit ist ganz schön knackig). Diese Probleme gibt's beim Atari ST nicht – auch wenn das horizontale Scrolling nicht optimal ist. Weniger erfreut war ich, als ich feststellen mußte, daß man bei der ST-Version die Spielfigur fast bis zum Bildschirmrand steuern muß, ehe gescrollt wird. So kann es passieren, daß plötzlich ein Alien auftaucht und man kaum noch Zeit zum Reagieren hat. Trotz der kleinen Mängel kann ich Alien Syndrome nur empfehlen. Zwei-Spieler-Modus, Extrawaffen und tonnenweise fiese Aliens lassen das Herz eines jeden Sternenkriegers höher schlagen.

Marauder

C64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik	7
Sound	6.5
Power-Wertung	6

Das Universum ist anscheinend voll von geldgierigen Schurken – zumindest in Computerspielen. So hat ein mürrisches Sternenvolk die Juwelen von Czymandius geklaut, auf einem Planeten eingebuddelt und fiese Wach-Roboter als Schatz-Hüter zurückgelassen. Das kann aber Captain C.C. Cobra nicht abschrecken, der loszieht, um das Schätzchen zurückzuholen. Todesmutig schwingt er sich in sein bewaffnetes Spezial-Auto Marke »Marauder« und schon kann der planetarische Zoff beginnen.

Marauder ist ein gradliniges Action-Spiel ohne Schnörkel. Der Bildschirm wird von oben nach unten gescrollt, während Sie mit Ihrem schmucken Baller-Wagen über die Planetenoberfläche brummen. Per Leertaste löst man eine von drei Smart-Bombs aus. Die Roboter-Sippe präsentiert sich als gut gemischtes Völkchen verschiedenster Typen, die alle eines gemeinsam haben: Schußkraft. Durch das Abschießen von Scheinwerfern kommt man zu einem von sechs Extras. Es gibt drei positive und drei negative: Bonus-Leben, Zusatz-Smart-Bombs und ein Schutzschild auf der einen, Verlust eines Lebens, vertauschte Steuerung und Baller-Unfähigkeit auf der anderen Seite. Was man erwischt, hängt davon ab, welche Farbe ein Scheinwerfer in dem Moment anzeigt, in dem er getroffen wird. (hl)



Sonne, Sand und Schüsse satt im 1. Level (C64)

Heinrich: »Simpel, solide, spannend«

Streng genommen gibt's nur eine einzige halbwegs originelle Idee in diesem Spiel: die Extra-Wahl durch den Schuß zum richtigen Zeitpunkt. Und das ist gar nicht einfach, weil die Farben mitunter sehr rasant gewechselt werden. Außerdem pfeifen einem nebenbei noch einige Geschosse von anderen Angreifern um die Ohren. Ansonsten bietet Marauder Altgewohntes: Fahren, Ausweichen, und Schießen stehen auf der Tagesordnung. Der Spielwitz ist trotzdem nicht ohne. Die gute gezeichnete Grafik und die ausgeklügelten Angriffs-Muster der Gegner sorgen dafür, daß man gerne ein paar Runden Marauder spielt. Baller-Fans werden's mögen, obwohl Marauder sicher kein Spiel ist, mit dem man sich monatelang beschäftigen kann.

Markt&Technik

64'er SOFTWARE EXTRA









64'er Extra: Grafik Vol. 1
Giga-CAD. Unschlagbare 3-D-Konstruktion auf dem C64. Hi-Eddi. Das Super-Zeichen- und -Malprogramm. Title Wizard. Giga-CAD-Filme für eigene Vorspänne. Pic-Loader. Verwenden Sie Hi-Eddi-Grafiken für eigene Programme. Hi-Maus. Maus-Treiber für Hi-Eddi. Hi-Spiegel. Spiegeln Sie beliebige Ausschnitte einer Grafik. Filmconverter. Giga-CAD-Filme können mit diesem Programm in das Hi-Eddi-Format umgewandelt werden. Druckeranpassungen für Hi-Eddi: Printer/Plotter VC 1520, MPS-801/802/803, Seikosha GP 700VC, Star NL-10, C.Itoh-8510, C.Itoh Riteman C+.

Bestell-Nr. 38701
DM 49,90* (sFr 44,90*/öS 499,-*)

64'er Extra: Grafik Vol. 2
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,-*)

64'er Extra: Grafik Vol. 3
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,-*)

Adventure-Pack Vol. 1
Robox: Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure. Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben – in einem Körper ohne Seele. Ihre Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor dem sicheren Tod zu bewahren. Wie Sie es tun, bleibt Ihnen überlassen. Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruieren Sie weitere Verbrechen und geben damit ihren Freunden harte Nüsse zu knacken. **Scotland Yard:** Spannendes Kriminal-Adventure. Begeben Sie sich auf spannende Verbrecherjagd in das London des 19. Jahrhunderts und lassen Sie sich bei Scotland Yard engagieren.
Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruieren Sie weitere Verbrechen und geben damit Ihren Freunden harte Nüsse zu knacken.

Bestell-Nr. 38704
DM 29,90* (sFr 24,90*/öS 299,-*)

64'er Extra: Disk-Utilities Vol. 2
Disk-Mon 64: Professioneller Floppy- und Diskettenmonitor. Master-Copy: Backup-Kopierprogramm. Dual-Filecopy: File-Kopierprogramm für zwei Laufwerke. Track-Copy: Einfaches Kopieren und Formatieren von einzelnen Tracks. Tornado-Copy 1571: Schnelles Backup-Programm für einseitig bespielte Disketten. Hypra-Load/Save: Software-Speeder für C64. Hypra-Perfekt: Hypra-LOAD/SAVE, eingebunden ins Betriebssystem. EXOX V3: Leistungsfähiges Betriebssystem für C64. ProDisk: Komfortable Diskettenverwaltung in Assembler. EX.DIR & BAM: Ausführliches Directory. Hypra-Format 1541: Formatieren einer Diskette in nur 8 Sekunden. Disk-Searcher: Findet sehr schnell beliebige Zeichenketten auf Diskette. File-Manager: Befehlserweiterung zur Verwaltung von Disketten.

Bestell-Nr. 38707
DM 49,-* (sFr 44,-*/öS 490,-*)

64'er Extra: Disk-Utilities Vol. 1
Bestell-Nr. 38706
DM 49,-* (sFr 44,-*/öS 490,-*)

64'er Extra:
Programmier-Utilities Vol. 1
Diese Sammlung leistungsfähiger Basic-Befehlserweiterungen ermöglicht es Ihnen, mit geringem Aufwand hochwertige Programme zu schreiben. **Hypra-Basic:** Mit dieser modular aufgebauten Befehlserweiterung wird es Ihnen möglich, je nach Anwendungsgebiet Befehle und Funktionen zusammenstellen. **Special-Basic:** Über 200 neue Basic-Befehle, die unter anderem die Bereiche Programmeditor, strukturierte Programmierung, komfortabler Zeichensatz, Sound sowie Ein-/Ausgabe- und Diskettenzugriffe umfassen, helfen Ihnen in fast allen Situationen, schnell und effektiv zu programmieren.

Bestell-Nr. 38716
DM 39,-* (sFr 35,-*/öS 390,-*)



232/806

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.
Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656,
ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0,
Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526,
Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (222) 481543-0

SOFTWARE DER EXTRAKLASSE



64'er Extra: C16 – C116 – Plus/4 MasterBase

Das Programm MasterBase bietet unter anderem folgende Möglichkeiten: Benutzerführung durch Pull-down-Menüs und Windows, maskierte Suchmöglichkeiten, indexsequentieller Zugriff, Reorganisation von zerstörten Datenbeständen, komfortabler Editor, u. a. zur Erstellung von Datei-Masken, Feldattributen etc., optimale Druckeranpassung, feldspezifische ESC-Sequenzen, Parameterdateien für seriellen und parallelen Druckerbetrieb, vorgefertigte und erweiterbare Code-Tabellen, Tastatur-Makros, Daten-Im- und -Export, Code-Wandlung von externen Dateien, Erstellung von Serienbriefen oder Rundschreiben.

Bestell-Nr. 38719
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)



64'er Extra: Abenteuer-Spiele

Sein letzter Trick. Chicago zur Zeit der Prohibition: Beim Kartenspielen gewinnen Sie eine kleine Brennerei. Kurz vor der Ausführung eines großen Auftrags fliegt Ihre Brennerei auf. Bei einem Boß aus der Mitte Chicagos, Don Spazzatura, erstehen Sie »Ersatzmaterial«. Leider werden Sie von Spazzatura betrogen, er hat Ihnen nur Wasser verkauft! Jetzt schwören Sie sich nur eines: Rache für Don Spazzatura.

Wanderung. Irgendwann in ferner Zukunft: Sie sind der einzige Überlebende eines Raumschiffabsturzes. Ihre einzige Überlebenschance besteht darin, den nächsten Raumhafen zu erreichen – aber Sie müssen sich beeilen, denn Ihr Sauerstoffvorrat ist begrenzt....

Bestell-Nr. 38715
DM 39,–* (sFr 35,–*/öS 390,–*)



128'er Extra: The Best of 128'er

Hier finden Sie die besten Programme für den C 128, die im 64'er Magazin und in den Sonderheften veröffentlicht werden. MASTERTEXT: Professionelle Textverarbeitung. COLOR-PACK 1: Super-Grafikerweiterung (480•240 Punkte Auflösung). TOP-FLOP: Leistungsfähiger Diskettenmonitor. DOUBLE-ASS: Zwei-Paß-Assembler, Unterstützung des Z80. WINDOW-TECH: Betriebssystem-Erweiterung, Unterstützung von 10 Windows. CENTRONICS-SCHNITTSTELLE: Unterstützung beliebiger CENTRONICS-Drucker. MICRO-HARDCOPY: Gestochen scharfe Hardcopys für Epson-Drucker und Kompatible. VECTORS: Super-Spiel im 80-Zeichen-Modus. UNIBOOT: Bootsektor manipulieren.

Bestell-Nr. 38712
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)



128'er Extra: Paint R.O.I.A.L.

Paint R.O.I.A.L ist eines der wenigen Malprogramme, die die höchste Auflösung Ihres C128 verwenden. Wahlweise können sogar alle 16 Farben verwendet werden. Leistungsmerkmale: Auflösung: 640•200 Punkte (schwarz-weiß) 640•176 Punkte (Farbe), vielfältige Blockoperationen: Kopieren, Löschen, Laden, Speichern, Spiegeln, Rotieren, beliebiges Vergrößern und Verkleinern, wahlweise Ausführung aller Zeichenfunktionen mit Pinsel oder Sprühdose, definieren von Grafikfenstern, leistungsfähige Pinselfunktion mit frei definierbaren Pinselformen, Sprühdosenfunktion, kombinierbar mit den zwölf Pinselformen und Mustern, Radiergummi, UnDo-Funktion, Übernahme von C64-Bildern, Laden aus dem Directory.

Bestell-Nr. 38736
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)

*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler



Fragen Sie Ihren Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

Katakis

Da wackelt der Weltraum: Frisch gestärkt mit neuen Extrawaffen geht's in die entscheidende Schlacht um den Planeten Katakis.

C 64 (Amiga)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	8
Sound	7.5
Power-Wertung	7.5



Zwölf Levels sorgen für Abwechslung (C 64)

In einer Galaxis, in der man anscheinend eine Vorliebe für ulkige Namen hat, die mit einem »K« beginnen, findet man den Planeten »Katakis«. Eines Tages wird ein nicht näher bestimmbares Objekt geortet, das sich Katakis nähert. Gleichzeitig brutzeln planetenweit die Sicherungen durch und die Energie-Versorgung bricht zusammen. Grund genug, einen lebensmüden Piloten an Bord eines Kampf-Raumschiffs zu setzen und ihn in den Weltraum zu hetzen, damit er dort mal nach dem rechten sieht.

Katakis ist ein horizontal scrollendes Action-Spiel mit zwölf Levels und reichlich Extras. Der todesmutige Pilot muß sein Raumschiff ans Ende jeder Spielstufe dirigieren, wo ein riesiges Ober-Monster auf ihn wartet. Dieser Brocken muß mit einer wahren Flut von gezielten Schüssen abserviert werden. Mit einer Kette von Explosionen zerlegt es den Burschen dann und der nächste Level wird nachgeladen.

Das Astronauten-Leben ist von Anfang an schön stressig: immer wieder neue Sprite-Formationen stürzen sich auf Ihr Raumschiff. Vorsicht auch vor den zahlreichen Aufbauten, an die man nicht scheppern darf. Zu allem Überfluß geben einige Bodenstationen ihren Senf in Form von gut gezielten Schüssen dazu.

Nun hätte man seine Leben schneller verloren, als man »Katakis« sagen kann, wenn es nicht viele feine Extras gäbe. Schon mit dem Standard-Schuß läßt sich viel anfangen: hält man den Feuerknopf ein paar Sekunden gedrückt, sammelt man genug Energie für einen Superschuß namens »Beam«. Er fegt alles weg, was sich ihm in den Weg stellt. Nach dem Abschießen von gegnerischen Angreifern erscheinen manchmal Kugeln, die man flugs einsammeln sollte. Je nachdem, welche Farbe eine Kugel hat, erhöht sie die Geschwindigkeit Ihres Raumschiffs oder sorgt in mehreren Stufen für Raketen, die nach unten abgefeuert werden. Blaue Kugeln verleihen einen Schutzschild, mit dem man vorübergehend alle Sprites herzhaft rammen darf. Kugeln in Grau sorgen für einen willkommenen Punkte-Bonus.

Bei Katakis kann man auch Satelliten ergattern. Diese Gesellen gibt es in drei Größen und sorgen für zusätzliche Ballerkraft. Ein Satellit kann sowohl vorne als auch hinten an Ihrem Raumschiff andocken und so als Knautschzone dienen. Der Satellit kann durch die Schüsse der Angreifer nicht zerstört werden! Sie können den Burschen auch abdocken, woraufhin er auf dem

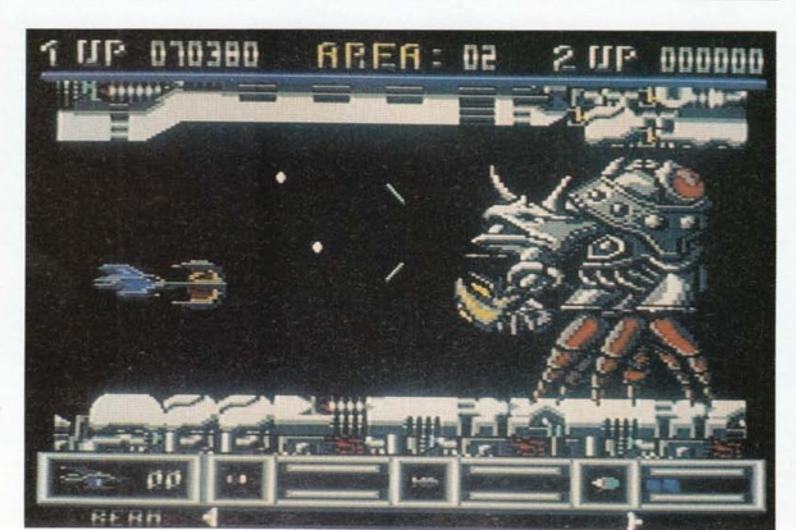


Bei den riesigen Obermonstern am Schluß eines Levels bekommt man ja direkt Angst. In puncto Grafik läuft Katakis zur Hochform auf. Das ähnliche Spiel »IO« (siehe Power Play 5) gefällt mir zwar noch besser, aber trotzdem sieht Katakis klasse aus. In den zwölf Levels (im Vergleich zu den nur vier Levels bei IO) werden immer neue grafische Leckerbissen geboten.

Die Programmierer haben sich viel einfallen lassen, damit Katakis nicht in der Masse der vielen Ballerspiele untergeht. Einen Satelliten bietet bislang kein vergleichbares Programm auf dem C 64. Auch die anderen Extras sind nicht von Pappe.

Trotz der vielen lobenswerten Merkmale von Katakis, ist bei mir der Funken der Begeisterung nicht ganz übergesprungen. Im Gegensatz zu »Nemesis« und IO fehlt die klare Linie im Spiel. Es ist etwas zu wirr. Mir ist es lieber, wenn ich mich mit übersichtlichen Raumschiff-Formationen herumschlage. Bei Katakis tummeln sich zwar Dutzende von Sprites auf dem Bildschirm, doch sie tauchen manchmal in zu chaotischen Angriffswellen auf. Das soll nicht heißen, daß Katakis zu schwierig wäre, denn hier sind zum Glück die ersten paar Level auch für weniger geübte Spieler schaffbar (IO-gefrustete Action-Freaks werden dankbar sein).

Action-Freaks kommen bei Katakis trotz der kleinen Mängel auf ihre Kosten. Obwohl mir einige andere Ballerspiele für den C 64 besser gefallen, gehört Katakis zu den besten Programmen dieses Genres.



Am Ende jedes Levels lauert ein besonders ekliges Super-Monster (C 64)



Wem die meisten Action-Spiele zu schwierig sind, sei vor Katakis gewarnt. Das Programm ist zwar nicht unspielbar schwer, aber immerhin tückisch genug, um ungeübten Joystick-Rüttlern schleunigst alle drei Leben zu entreißen. Die Kollisions-Abfrage ist manchmal ein wenig biestig. Ein paar Pixel mehr Spielraum hätten die ganze Angelegenheit leichter gemacht. Wer genug Geduld und Geschick aufbringt, bekommt hier aber eines der erfrischendsten C 64-Ballerspiele der letzten Zeit geboten.

Wegen der üppigen Grafik muß jeder Level nachgeladen werden, was bei der C 64-Disketten-Version dank eines Super-Laders sehr schnell geht. Dafür bekommt man auch schöne Hintergrundgrafiken, abwechslungsreiche Musik und am Ende jedes Levels ein imposantes Super-Monster geboten.

Schade nur, daß bei Katakis die Monster am Ende jedes Levels zwar toll aussehen, aber fast immer die gleichen Angriffs-Taktiken haben. An der richtigen Stelle stur stehen bleiben und wild ballern reicht meistens aus.

Bildschirm umhertobt und wild um sich schießt. In einem speziellen Team-Modus können zwei Spieler gleichzeitig ran: einer steuert das Raumschiff, der andere den Satelliten.

Besonders heiter sind die Begnungen mit den Riesen-Monstern am Level-Ende. Hier sollte man seinen Satelliten unbedingt am Raumschiff angedockt lassen, da man sonst in Null Komma nichts von einem Schuß erwischt wird. Sternenkrieger, die sich viele Punkte erkämpft haben, werden sich freuen, daß bei der C 64-Disketten-Version die High Scores gespeichert werden.



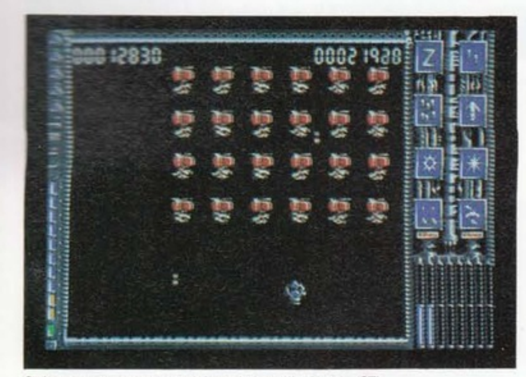
An der Amiga-Version von Katakis wird noch progammiert. Ein erstes Bild macht bereits neugierig: die Grafik sieht schon sehr gut aus.

Von Katakis ist eine Amiga-Umsetzung in Arbeit, die zu Redaktionsschluß noch nicht fertig war. Deshalb können wir sie auch noch nicht bewerten. Wir zeigen Euch aber schon einmal ein erstes Bild dieser Umsetzung. Eine genaue Bewertung der Amiga-Umsetzung wird nachgeholt, sobald eine fertige Version von ihr vorliegt. (hl)

Better dead than Alien

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Electra

Grafik	5
Sound	2.5
Power-Wertung	5



Software von gestern auf Computern von heute (ST)

Martin: »Lieber ein gutes Spiel als ein origineller Name«

Eigentlich mag ich Spiele im Stil von Space Invaders oder Galaxian ganz gerne, aber Better dead than Alien konnte mich wenig begeistern. Das liegt mit an der sehr gewöhnungsbedürftigen (auf gut deutsch: blödsinnigen) Steuerung der Abwehr-Kanone. Sie reagiert etwas zu träge auf die Joystick/Maus-Kommandos. Zudem bewegt sich das Ding nicht ruckfrei über den Bildschirm, sondern schiebt sich zuckend Pixel für Pixel voran.

Lobenswert hingegen ist das Paßwort-Feature. Wenn man einen Obermotz (so ein Typ wartet in jedem dritten Level) besiegt hat, erscheint ein Wort, das man zu Beginn des nächsten Spiels eingeben kann. Erfahrene Alien-Kämpfer brauchen sich dann nicht jedesmal durch die einfachen Levels schießen.

Totale Ballerspiel-Freaks, denen kein Alien entwischen darf, werden mit Better dead than Alien am ehesten zufrieden sein (obwohl 69 Mark für einen mäßigen Galaxian-Verschnitt viel zu teuer ist). Der lobenswerte Zwei-Spieler-Modus rettet das Programm vor einer noch kritischeren Beurteilung.

Wer von Euch kann sich noch an die frühen achtziger Jahre erinnern, als »Space Invaders« und »Galaxian« in den Spielhallen dicht umlagert waren? Wenn man »Better dead than Alien« für den Atari ST betrachtet, fühlt man sich in diese Zeit zurückversetzt.

Eine Alien-Formation nach der anderen wälzt sich in bester Space Invaders-Manier von oben nach unten und feuert aus allen Rohren. Ab und zu schert ein Raumschiff aus der Formation aus (Galaxian läßt grüßen) und nähert sich im Sturzflug dem eigenen Geschütz. Die Abwehr-Kanone können Sie im unteren Bildschirmdrittel frei bewegen. Wenn die Aliens besonders gut gelaunt sind, lassen sie kurz nach ihrer Vernichtung (seltsame Logik) eine Kapsel fallen, die Sie unbedingt aufnehmen sollten. Eine von neun verschiedenen, aber nicht sehr originellen Extrawaffen ist der Dank dafür (zum Beispiel höhere Schußfolge, Schutzschild oder Doppel-Geschütz).

Alle paar Level gibt sich ein mächtig aufgedunsener Alien die Ehre, und will aus Ihrem Geschütz Kleinholz machen. Am Bildschirmrand wird angezeigt, wie oft Sie diesen Fiesling treffen müssen, ehe er sich in seine Moleküle auflöst.

Bei Better Dead than Alien dürfen auch zwei Spieler gleichzeitig antreten. Hier steuert jeder seine eigene Kanone. (mg)

Virus

Atari ST (Amiga)	
69 Mark (Diskette) ★ Firebird	

Wertung	Punkte
Grafik	8.5
Sound	4.5
Power-Wertung	8

Laser? Lachhaft. Photonen-Torpedos? Schnee von gestern. Moderne Aliens werfen eine Ladung Viren ab, um einen Planeten zu erobern.

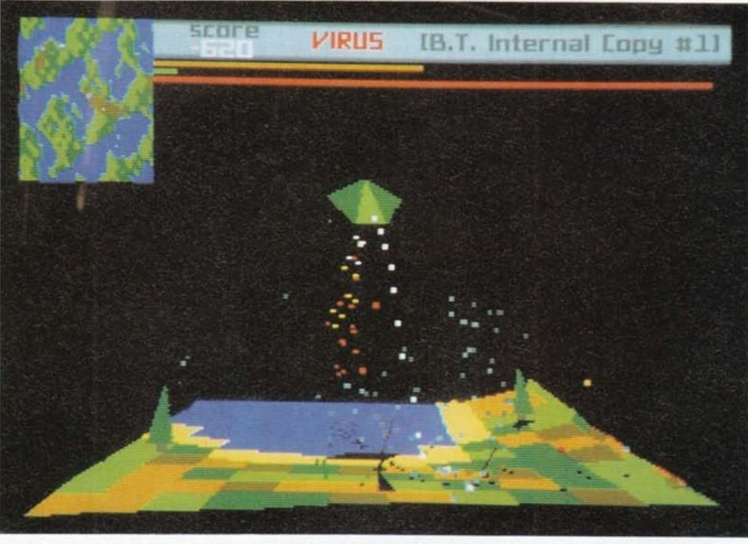
Ganz schön suspekt: Eine Diskette, auf der in großen Buchstaben »Virus« steht. Doch mit diesem Virus darf man unbesorgt seinen Atari ST füttern. Es handelt sich hier nämlich nicht um ein weiteres Exemplar der gefürchteten Disketten-Killer-Programme, sondern um ein flottes Action-Spiel mit verblüffender Grafik.

Böse Außerirdische (wer sonst) haben es auf Ihren kleinen Planeten abgesehen. Sie versprühen einen roten Virus, der das Land verseucht. Also setzen Sie sich in Ihren Atmosphären-Gleiter, laden die Plasma-Kanone und gehen auf Alien-Jagd.

Das Spielprinzip von Virus ist einfach: Steuern Sie das Raumschiff so, daß es nirgendwo aneckt, und holen Sie die Aliens vom Himmel, bevor zurückgeschossen wird. Abwechslung ins Spiel kommt durch sechs verschiedene Alien-Raumschiffe mit unterschiedlichen Eigenschaften. Die einen versprühen nur den Virus, andere schießen zurück, werfen mit Fallschirm-Bomben oder versuchen Sie mit einem Traktor-Strahl aus der Bahn zu werfen.

Jeder Treffer und jede Kollision kostet Sprit. Haben Sie kein Benzin mehr, fallen Sie schrecklich unsanft zu Boden und verlieren eines Ihrer drei Schiffe. Nachgetankt wird auf einem Landeplatz. Sollten Sie eine bestimmte Anzahl von Gegnern überleben, erhalten Sie für das noch unverseuchte Gebiet Bonus-Punkte – doch die nächste Angriffswelle lauert schon.

Virus ist die ST-Version des Archimedes-Klassikers »Zarch« und zeigt, daß der Atari ST trotz Archimedes noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Eine Amiga-Version ist angekündigt, die aber noch ein paar Monate auf sich warten lassen wird. (bs)



Unsere Fotos zeigen eine Vorab-Version. Grafik und Punkte-Anzeige wurden noch leicht verbessert. (ST)



Erst »Carrier Command«, dann »Starglider II« und jetzt Virus – wo wird das noch enden? Diese neuen Programme für 16-Bit-Computer zeigen schnelle 3D-Grafik und nebenbei auch noch ein tolles Spielprinzip. Virus ist sicherlich nicht das komplexeste 3D-Spiel, aber auch kommt man hier ganz schön ins Schwitzen. In den ersten Stunden wird man zwar die merkwürdige Maus-Steuerung verfluchen, aber man kann sich daran gewöhnen. Auch an ausgefeilten Sound hat David Braben gedacht: Er ist nicht nur Kulisse, sondern echte Spielhilfe, da die Geräusche je nach Entfernung die Lautstärke ändern. Und für eine lange dauernde Spielmotivation sorgt der Demo-Modus, in dem der Computer locker High-Scores erreicht, die selbst geübte Spieler nur mit viel Arbeit erreichen können. Wenn sich der ST doch nicht selber in die High-Score-Liste eintragen würde...



Die roten Punkte sind die gefährlichen Viren (ST)



Man flucht, tobt, erleidet einen Nervenzusammenbruch, macht Anstalten, seinen ST in die Mülltonne zu befördern und kehrt dann doch immer wieder reumütig zu Virus zurück. Die ebenso gute wie gewöhnungsbedürftige Steuerung kostet einen am Anfang ein paar Liter Schweiß. Hat man sie gemeistert, ist ein einfaches, aber fesselndes Spiel mit Spitzen-Grafik der Lohn. Der Gleiter reagiert auf die kleinste Mausbewegung, was bei heißen Luftkämpfen auch bitter nötig ist. Höhere Levels sind zwar superschwer, bieten aber keine neuen spielerischen Elemente. Trotzdem: Virus ist ein ungewöhnliches Edel-Action-Spiel mit Sucht-Qualität.

Bionic Commando

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Go!

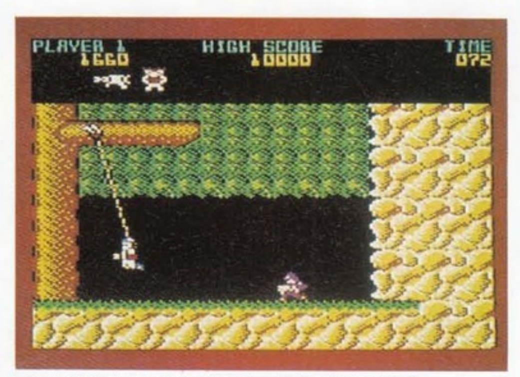
Grafik	6.5
Sound	8.5
Power-Wertung	7

Fast zehn Jahre ist es her, daß die bösen Zargonen unsere Erde erobert haben. Inzwischen haben irdische Wissenschaftler einige Super-Kämpfer herangezüchtet, die die zargonische Basis stürmen sollen. Der Name der Helden, »Bionic Commandos«, bezieht sich auf ihren bionischen Wunder-Arm: Er enthält eine zehn Meter lange, ausfahrbare Greifklaue, mit der man perfekt klettern kann.

Ihr Bionic-Krieger muß sich durch fünf unterschiedliche Level bis zu einer zargonischen Rakete durchschlagen und diese vernichten. Jeder Level hat einen Ausgang, den Sie innerhalb eines Zeitlimits finden müssen. Auf dem Weg zum Ausgang sammeln Sie Punkte, indem Sie möglichst viele Zargonen und zargonische Einrichtungen mit ihrer Laserkanone vernichten. Wenn Sie von den Zargonen getroffen werden oder einen von ihnen berühren, kostet Sie das eines Ihrer drei Leben.

An Fallschirmen segeln ab und zu Extras über den Bildschirm. Sie müssen zuerst die Fallschirme abschießen und dann das Extra einsammeln, um neue Fähigkeiten (mehr Feuerkraft, schnellerer Bionic-Arm etc.) zu erlangen.

Die getestete C 64-Umsetzung des Spielautomaten »Bionic Commando« muß man zweimal nachladen (nach dem zweiten und dritten Level). Im Gegensatz zum Automaten kann nur ein Spieler antreten. (bs)



Keine Kletter-Probleme dank modernem Bionik-Arm (C 64)

Boris: »Ein Spiel mit langem Arm«

Wer sich von der etwas schlichten Grafik (ent)täuschen läßt und Bionic Commandos links liegen läßt, dem entgeht ein tolles Spiel. Die Idee mit dem Bionic-Arm ist stark und gibt der alten Idee vom Plattform-Schieß-Spiel gleich eine ganz neue Dimension.

Fast alle Stellen sind mit Geschick zu meistern, nur ein-, zweimal hatte ich das Gefühl, daß es hier auch auf Glück ankommt. Ab Level 3 hat's der bionische Krieger ganz schön schwer und volle Konzentration ist gefragt. Da weiß man die gut ausgetüftelte Joystick-Steuerung schon zu schätzen. Ein besonderes Lob auch für die toll komponierte Musik, die den Spieler regelrecht anfeuert und die ich gerne mal etwas lauter drehe. Die ST-Version hat schönere Grafik, ist aber nicht so gut spielbar.

Leatherneck

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal

Grafik	7
Sound	7.5
Power-Wertung	4

Star-Programmierer Steve Bak läßt diesmal ein paar besonders harte Jungs los: Rambos große Brüder sind bei »Leatherneck« unterwegs, um eine ganze gegnerische Armee aufzumischen. Unter dem Motto »erst schießen, dann fragen« ballern sich die furchtlosen Kämpfer mit MGs und Granaten durch das vertikal scrollende Spielfeld.

Man kann jederzeit zwischen drei Waffen umschalten (zwei Gewehrtypen und den ungemein effektiven Handgranaten). Im Lauf des Spiels können keine weiteren Extra-Waffen aufgesammelt werden, aber Munition. Wer ständig auf dem Feuerknopf bleibt, braucht sich nicht wundern, wenn seine Knarre kein Blei mehr spuckt, sondern nur noch müde hüstelt. Damit man beim Kampf gegen gegnerische Soldaten und Geschütze etwas Gesellschaft hat, dürfen zwei Spieler gleichzeitig durchs Unterholz stapfen. Beim Atari ST können sogar vier Spieler auf einmal ran. Das geht aber nur, wenn man ein spezielles Joystick-Interface an seinen ST anschließt.

Je mehr Spieler mit von der Partie sind, desto einfacher wird Leatherneck. Wagt man sich ganz alleine heran, wird das Programm ganz schön schwer. Da muß man sich Pixel für Pixel nach vorne schleichen und vorsichtig agieren, sonst haut einen die gegnerische Übermacht gleich in die Pfanne. Lohn der Mühe: Die High Scores werden gespeichert. (hl)



Ein Leatherneck kommt selten allein: Baller-Pärchen treten an (Amiga)

Heinrich: »In jeder Hinsicht ganz schön hart«

Zartbesaitete Naturen seien vor dem Spiel gewarnt. Hier wird nicht nur pausenlos geschossen, die hervorragend digitalisierten Effekte sorgen auch für lebensechten Mündungsfeuer- und Explosions-Sound. Zusammen mit der aufpeitschenden Musik und der sauberen Grafik macht Leatherneck einen äußerst professionellen Eindruck und kann sich mit so manchem Spielautomaten messen.

Spieltechnisch hapert's aber. Man kann zum Beispiel nur nach vorne schießen, es gibt keine Extras und der Schwierigkeitsgrad ist von Beginn an frustrierend hoch. Fortgeschrittene Spieler, die nichts gegen beinharte Action haben, werden an dieser wilden Ballerei am ehesten ihren Spaß haben. Die Amiga- und ST-Versionen sind übrigens fast völlig identisch; beim Amiga klingt lediglich die Musik etwas besser.

Starglider II

Ein Klassiker hat Nachwuchs bekommen: Mit 3D-Grafik der zweiten Generation und formidablen Soundeffekten fliegt »Starglider II«.

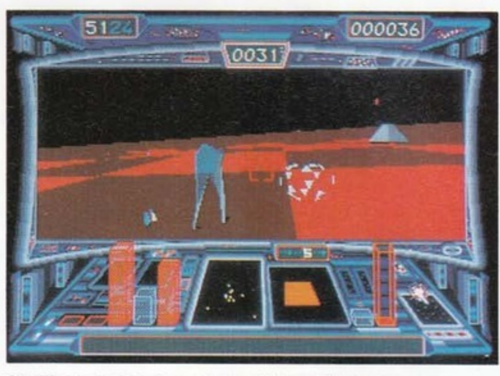
Amiga, Atari ST (MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Grafik	9
Sound	8.5
Power-Wertung	8

Die Amiga-Version räumt bei den Wertungen ganz schön ab

Grafik	9
Sound	6
Power-Wertung	8

Der ST hat leider nicht den tollen Sound des Amigas



Angriff auf einen raketenwerfenden Walker (ST/Amiga)

Wir erinnern uns: Vor knapp zwei Jahren wurde der Planet Novenia von den finsteren Egronen heimgesucht und erobert. Dummerweise gab es da ein kleines, leicht bewaffnetes Raumschiff, das in einer heroischen Aktion den »Starglider«, das Flaggschiff der Egronen, vernichtete. Die Egronen waren damit besiegt, Novenia wieder frei.

Nun wären die Egronen nicht die Superschurken der Galaxis, wenn sie eine solche Niederlage ungestraft hinnähmen. Die neu ausgeheckte Kriegslist lautet: Was man nicht erobern kann, wird geröstet. Und so beginnen die Egronen im benachbarten Sonnensystem Solice einen Super-Laser zusammenzubauen. Der Laser wird die Kraft einer ganzen Sonne entfalten und Novenia in Null Komma nix verbrutzeln.

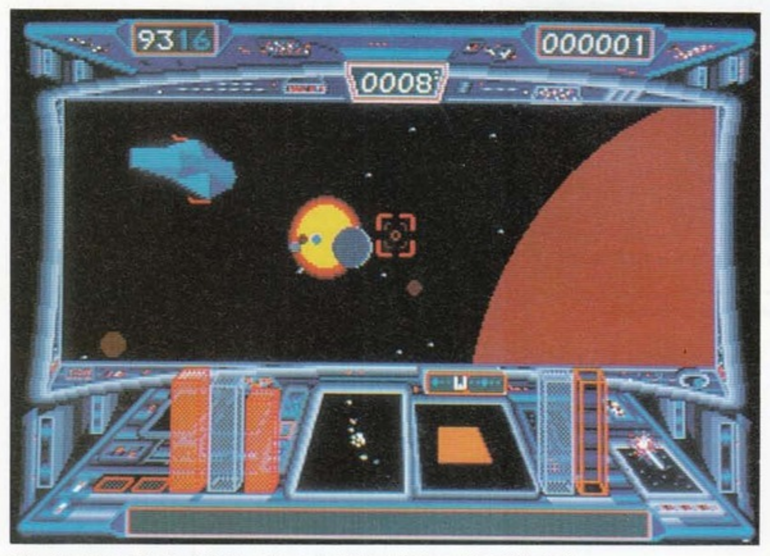
Die dazu nötigen Vorbereitungen haben die Egronen schon getroffen, indem sie das Solice-System erobert und die Einwohner kurzerhand versklavt haben. Einige Rebellen halten sich zwar noch in unterirdischen Tunnels versteckt, und das Piraten-Problem haben die Egronier auch noch nicht gelöst. Auf den sieben Monden des Planeten Millway wird trotzdem schon fleißig an Schutzschirm-Generatoren gearbeitet. Sind die erstmal fertig, wird auch letzte Hand an den Laser angelegt; doch bis dahin sind noch ein paar Stunden Zeit. Zeit genug, Novenia zu retten?

Der neue novenische Polizei-Gleiter Meccra hätte eine reelle Chance, die Egronen zu stoppen. Allerdings wurden bei diesem Gleiter fast alle Waffen ausgebaut, damit er die lange Strecke zum anderen Sonnensystem zurücklegen kann. Wenn Sie, der tapfere Meccra-Pilot, auf dem Planeten Apogee eintreffen, müssen Sie sich die notwendigen Waffen erst in versteckten, unterirdischen Depots besorgen. Und da im Leben nichts umsonst ist, werden die Besatzungen



Was hat sich in zwei Jahren nicht alles getan: Das damals spektakuläre Starglider sieht gegenüber seinem Nachfolger verdammt alt aus. Und hier wurde beileibe nicht nur die Grafik verbessert; auch spielerisch wurde eine Menge getan, um in die 3D-Ballerei viel Strategie und sogar etwas Adventure hineinzubringen. Das schärfste an Starglider II ist allerdings der Sound der Amiga-Version. Irre Stereo-Effekte, die hundertprozentig zum Spielgeschehen passen, unterstützen die 3D-Grafik derart gut, daß man sich tatsächlich an Bord eines Raumschiffes wähnt. Die Hochspannungsleitungen knistern, Energiekollektoren brummen und wenn man diese mit dem Laser trifft, hört man erst stotternde, dann immer langsamer werdende Maschinengeräusche, während sich auf dem Bildschirm der Kollektor synchron zum Sound zusammenfaltet. Leider kann der ST da nicht mithalten, obwohl man auch hier eine Menge aus dem Soundchip geholt hat. Beide Versionen haben auch eine toll komponierte und gut digitalisierte Titelmusik.

Wer mit dem ersten Starglider nichts anfangen konnte, sollte sich trotzdem mal den Nachfolger ansehen. Allen Starglider-Fans sei der um ein Vielfaches komplexere Nachfolger sowieso wärmstens empfohlen.



Beim Sprung von Planet zu Planet sollte man auf Raumpiraten achten (ST/Amiga)



In den unterirdischen Tunnelsystemen kann man sich sehr einfach verirren (ST/Amiga)

der Depots Tauschobjekte verlangen. Solche Objekte können Mineralien und Rohstoffe, aber auch so verrückte Dinge wie eine Kiste Schokoriegel oder ein echter Pilotensessel sein.

Aber Sammeln und Suchen ist nur ein Aspekt bei diesem 3D-Action-Spiel. Die Egronen sind ein kampfeslustiges Völkchen, und so müssen Sie sich ständig Ihrer Haut erwehren. Laserstrahlen und Hitze-suchende Raketen bohren sich oft genug in die Hülle Ihres Raumschiffs. Noch dazu müssen Sie gewaltig aufpassen, um nicht mit den Gebäuden oder anderen Raumschiffen zu kollidieren. Das alles kostet



Explosion in 3D – ein Augenschmaus (ST/Amiga)



Gut!

Dem ersten Starglider-Spiel konnte ich nicht viel abgewinnen – es war mir einfach zu konfus. Ganz anders geht's mir mit Starglider II: eine Prise »Mercenary«, ein Schuß »Elite«, massenhaft opulente Ballerei, schnelle Grafik und Edel-Effekte – fertig ist der Knüller.

Vor allem sind es die Details, die Starglider II liebenswert machen: Im Schiff sitzt man auf einem Pilotensessel, der nach jeder Schiffsexplosion allein durch die Landschaft fliegt; das Cockpit schmilzt, wenn man der Sonne zu nahe kommt; jeder Gegner hat seinen eigenen Soundeffekt; sogar ein Amiga-Ball hüpft (sinnlos?) durch die Landschaft. Aber das beste ist das Flair, das Starglider II verbreitet: es sieht derartig imposant aus, daß sogar notorische Nicht-Spieler stehenbleiben und den Mund aufreißen.

Vorsicht, wer sich hier eine Art Super-Elite erwartet, wird etwas enttäuscht. Wer aber gerne in einer tollen Atmosphäre ballert und nach der berüchtigten Nadel im Heuhaufen sucht, kommt voll auf seine Kosten.

Schutzschirme, die Sie, wie Ihr steuerfreies Flugbenzin, nur auf gefährliche Art und Weise erneuern können: Sie müssen Hochspannungsleitungen anzapfen, aus Vulkanen und Asteroiden Methan gewinnen oder gar nahe an die Sonne heranfliegen, um die Energie-Tanks schnell zu füllen.

An die hundert unterschiedliche Objekte, fast jedes in dutzendfacher Ausführung, treiben sich auf den Planeten herum. Die Egronen haben eine Menge neuer Waffensysteme eingepackt, bringen aber auch alle bewährten Fahrzeuge aus dem ersten Angriff auf Novenia mit; auch den »Starglider« selbst, der diesmal aber nur eine untergeordnete Rolle spielt. Das eigentliche Spielziel ist es, den Super-Laser mit einer Neutronenbombe zu vernichten. Die Bombe muß allerdings erst einmal hergestellt werden, und das kann ein paar Stunden dauern. In der Zwischenzeit greifen Sie immer wieder die sieben Schutzschirm-Generatoren der Egronen an und verhindern so eine frühzeitige Fertigstellung des Super-Lasers. Haben Sie diese Aufgabe erfüllt, ist das Spiel aber noch nicht zu Ende: Die Egronen holen sich noch ein wenig Verstärkung und fangen sofort wieder von vorne an.

An Spezial-Funktionen haben die Programmierer nicht gespart. So kann man aus dem Cockpit in jede beliebige Richtung sehen und sich das eigene Raumschiff auch von außen angucken. Der Bordcomputer kann Objekte anhand ihres Aussehens oder ihrer Geräusche auf Knopfdruck identifizieren. Die Mausempfindlichkeit und das Verhalten des Fadenkreuzes sind einstellbar. Und ein witziges Programm namens »Rolf«, mit dem Sie sich alle 3D-Objekte einzeln ansehen und sogar mit ihnen malen können, ist als Bonus-Beigabe eingebaut.

Wer Starglider II lösen will, muß neben einer gut geölten Maus auch viel Papier mitbringen. Die 15 verschiedenen Planeten und Monde, die angeflogen werden müssen, schreien geradezu nach Kartographierung, ebenso die unterirdischen Tunnelsysteme, in denen die lebenswichtigen Depots versteckt sind. Da das Spiel eine ganze Weile dauern kann, haben die Programmierer freundlicherweise eine Funktion zum Speichern des Spielstands eingebaut. Auch die High-Score-Liste wird auf Wunsch auf einer eigenen Diskette gespeichert.

Starglider II hat noch eine dicke Überraschung auf der Pfanne: Es gibt nur eine Diskette, auf der sich gleichzeitig die ST- und die Amiga-Version befinden. Beide Computer laden die Diskette anstandslos. Wer seinen Computer wechselt, braucht sich also kein neues Programm zu kaufen. Auch das Speichern der Spielstände und der High-Score-Liste wird in diesem Spezialformat durchgeführt, so daß Sie diese Daten zwischen Amiga und Atari ST austauschen können.

Die ST-Version von Starglider II läuft sowohl mit Farb- als auch mit Schwarzweiß-Monitor. (bs)

Interceptor

Die Düsen donnern, der Amiga ist im Anflug: Der Abfangjäger »Interceptor« sorgt für Spannung über den Wolken von San Francisco.

Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	7.5
Sound	7.5
Power-Wertung	7.5

Am Anfang war das Nichts. Dann kam »Jet«, doch die Amiga-Gemeinde sah, daß es langsam war. Erlösung von diesem Übel versprach ein neues Programm: »Interceptor«.

Die Hauptrolle in Interceptor (Abfangjäger) spielen die beiden aktuellen Jäger der US Air-Force und der US Navy: die landgestützte F-16 und F-18 Hornet, die von einem Flugzeugträger aus starten. Das Einsatzgebiet ist die Gegend um San Francisco, die sogenannte »Bay Area«.

Wie bei Flugsimulatoren üblich, gibt es verschiedene Flug-Modi. So kann man anfangs einfach herumfliegen, um sich mit der Bedienung der Jäger, die sich in Wendigkeit und Reichweite unterscheiden, und der Umgebung vertraut zu machen. Man kann von einem Flugzeugträger oder einem der drei Flughäfen aus starten und landen. Spätestens wenn man unter der berühmten Golden Gate Bridge durchfliegen kann, beherrscht man die Flugzeuge gut genug, daß man sich an schwerere Aufgaben wagen darf.

Das Besondere bei Interceptor ist, daß man die höheren Missionen nur fliegen kann, wenn man die vorhergehenden geschafft hat. Über jeden Piloten wird eine Akte auf Diskette geführt. Wie bei einem Aracde-Spiel muß man also einen Level schaffen, um in den nächsten zu kommen. Auf der Diskette befindet sich bereits die Akte eines Piloten, der schon einige Missionen geschafft hat. Unter seinem Namen kann man probefliegen. Doch der eigentliche Reiz liegt darin, immer besser zu werden, damit man es selbst schafft.

Einfache, übersichtliche Instrumentierung im Cockpit (Amiga)





Na bitte, es geht doch: schnelle, fließende Grafik auf dem Amiga. Bei Interceptor sieht man zwar wenige landschaftliche Details, doch dafür sind die vorhandenen Orientierungspunkte so gut gelungen, daß sie mir voll und ganz reichen. Die Missionen sind vom Allerfeinsten, aber höllisch schwer. Ein Luftkampf ist wesentlich anspruchsvoller als der Anflug auf ein ruhendes Ziel auf dem Boden, wie man ihn bei den meisten anderen Simulationen findet. Wer Interceptor beherrschen will, braucht Fingerspitzengefühl und Geduld. Denn viel Zeit geht in endlosen Manövern drauf, die an ein Katz-und-Maus-Spiel erinnern. Wer viel Action mag, wird auf längere Sicht mit Interceptor sicher nicht zufrieden sein. Wer sich aber gerne den Feinheiten beim Beherrschen eines modernen Jägers stellen möchte, wird lange Spaß haben. Interceptor ist für mich der Spitzenreiter unter den Jet-Simulationen.



Zur besseren Kontrolle der Blick von außen (Amiga)

Der erste Level ist ein Flugtraining, das die wichtigsten Manöver erklärt. Die Maschine fliegt die Figuren erst selbsttätig und man kann sie sich von außen vom Cockpit heraus ansehen. Danach geht es mit einem Fluglehrer im anderen Flugzeug zum richtigen Training. Er fliegt voraus, kündigt über Funk das Manöver an, daß sie dann möglichst parallel mit ihm ausführen müssen. Wer das beherrscht, wird zum ersten wirklichen Einsatz zugelassen.

Bei den Missionen geht es zum Beispiel darum, ein unbekanntes Flugobjekt aufzuspüren und festzustellen, ob es ein eigenes oder feindliches Flugzeug ist. Besonders patriotisch sind die nächsten Missionen. Sie müssen das Flugzeug des Präsidenten beschützen oder zwei gestohlene F-16 aufspüren. Wenn Sie die Flüchtigen gestellt haben, müssen Sie diese zur Heimatbasis eskortieren, wenn sie sich ergeben. Wenn nicht, muß man den Verrätern ein paar Raketen auf den Hals hetzen. Eine weitere Mission erfordert vor allem Geduld. Sie sollen einen abgestürzten Flieger finden und eine Rettungskapsel abwerfen. Dabei stören wiederum feindliche Jäger.

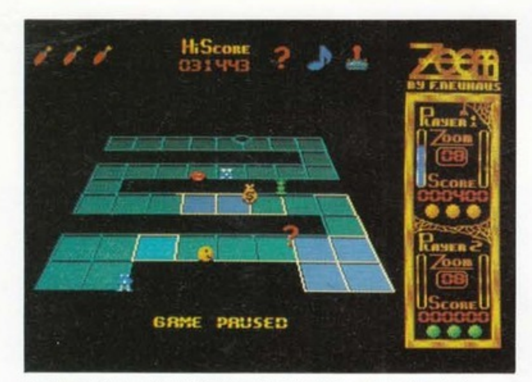
Interceptor ist nicht kopiergeschützt. Dafür muß man aber vor jedem Flug mit einer Code-Scheibe eine Kombination einstellen, eine Nummer ablesen und eingeben.

Bemerkenswert sind die vielen Details. So kann man nicht nur aus allen Seiten durch das Cockpit-Fenster sehen, sondern den Jet auch aus allen Perspektiven aus einem Begleitflugzeug heraus beobachten. Die vielen originalgetreuen Geräusche – zum Beispiel hört man, wie das Fahrwerk eingefahren wird – machen Interceptor noch eine Spur realistischer. (gn)





Was für ein Sound! Wenn man sich beim Spielen von Interceptor zwischen zwei baßstarke Boxen setzt, die natürlich an den Amiga angeschlossen sein müssen, erlebt man realistische Geräusch-Effekte. Aber auch sonst hat Interceptor einiges auf der Tragfläche: Recht schnelle 3D-Grafik, die aber bei weitem nicht an das Tempo von »Carrier Command« herankommt, einfache Bedienung und gutes Flugverhalten. Technisch sollte Interceptor alle Amiga-Besitzer begeistern, spielerisch wünsche ich mir aber mehr Abwechslung. Außer Luftkämpfen und dem einen oder anderen zu rettenden Piloten wird hier nicht viel geboten. Bodenziele, Hindernis-Flüge und eine etwas detailliertere Flug-Landschaft hätten Interceptor zu einem »Spitze!« verholfen.



Die bösen Buben sind der Grinse-Kugel auf den Fersen (Amiga)

Martin: »Amidar '88«

Der mehrminütige Zeichentrick-Slapstick zu Beginn des Spieles ist ein Augen- und Ohrenschmaus. Putzige Pac-Mans machen ihre Späßchen und werden von herrlich schräger Musik begleitet. Auch die außerordentlich fetzige Titelmelodie des Spiels und die Sound-Effekte sind hörenswert.

Die Liebe zum Detail, die den Vorspann auszeichnet, vermisse ich ein bißchen im Spiel selber. Auch ein paar mehr Ideen (originellere Extras zum Beispiel) hätten Zoom ganz gut getan. So ist es zwar immer noch ein unterhaltsamer Zeitvertreib, doch zur Spitzenklasse fehlt das gewisse Etwas.

Wer auf eine vernünftige Pac-Man- beziehungsweise Amidar-Version für seinen Amiga gewartet hat, der sollte ein Auge auf Zoom werfen. Vor allem zu zweit macht es Spaß; spielt man alleine, wird Zoom auf Dauer ein wenig langweilig.

Zoom

Amiga
59 Mark (Diskette) ★ Discovery

Grafik	6.5
Sound	7.5
Power-Wertung	6

In den frühen achtziger Jahren war der Spielautomat »Amidar«, der wiederum an »Pac-Man« angelehnt war, sehr erfolgreich. Mit »Zoom« ist nun eine aufgepeppte Amidar-Version für den Amiga erschienen.

Das Spielprinzip von Zoom ist denkbar einfach: Mit Ihrer Spielfigur müssen Sie in 50 Levels senkrechte und waagerechte Linien nachfahren und somit Vierecke einfärben. Leider bewegen sich auf den Fahrspuren auch Bösewichte, die nichts anderes im Sinn haben, als Ihnen das Leben schwer zu machen. Eine Kollision mit diesen Fieslingen kostet Sie ein Bildschirm-Leben. Als besonders hartnäckig erweist sich der rote Mund, der Ihnen auf Schritt und Tritt folgt. Auch der grüne Stengel, der die Linien wieder zurückfärbt, kostet mitunter ganz schön viel Nerven. Die anderen Plagegeister laufen mehr oder weniger ziellos durch die Gegend.

Ab und zu materialisieren für kurze Zeit Objekte auf dem Spielfeld, die für bestimmte Extrawaffen stehen. Gelingt es Ihnen, die Symbole zu berühren, werden die Hilfen aktiviert (zum Beispiel Punkte-Bonus, Level überspringen, langsamere Bösewichte oder Unverwundbarkeit). Wer in die höheren Levels reinschnuppern will, kann zu Beginn die ersten zehn anwählen.

Bei Zoom können auch zwei Spieler gleichzeitig antreten. Die High-Score-Liste wird auf Diskette gespeichert. (mg)

Skate Crazy

C64 (Atari ST, CPC, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik	7.5
Sound	7
Power-Wertung	6.5

Der flotte Freddy ist ein Rollschuh-Freak der extra-coolen Sorte. Um seinen Kumpels mal zu zeigen, was er an Tricks so alles drauf hat, wagt er sich bei »Skate Crazy« auf mehrere Hindernisstrecken. Hier muß er innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Toren durchfahren, dabei Hindernissen ausweichen und möglichst viele Bonus-Gegenstände aufsammeln. Die Steuerung ist recht knifflig. Um einen weiten Sprung auszuführen, muß man zum Beispiel den Feuerknopf ein Weilchen gedrückt halten, um Energie zu sammeln und dann im richtigen Moment loslassen. Hält man den Knopf zu lange gedrückt, verpufft die Hüpf-Energie und Freddy springt allenfalls ein paar Millimeterchen weit.

Um sich für den nächsten Level zu qualifizieren, muß Freddy genug Punkte von vier Preisrichtern bekommen. Die halten während des Rennens immer wieder mal eine Punkttafel hoch und signalisieren so, wie zufrieden sie mit Freddys Leistungen sind. Jeder Richter hat spezielle Prioritäten, nach denen er Punkte vergibt.

Skate Crazy bietet eine Mischung aus recht abwechslungsreichen Levels, bei denen man sein Rollerskate-Geschick beweisen kann. Das Programm besteht beim C64 aus zwei Teilen, die einzeln geladen werden. (hl)



Skate-Freddy startet zur Parkhaus-Rallye (C64)

Heinrich: »Für Joystick-Artisten«

Heiße Joystick-Wirbel sind gefragt, um bei Skate Crazy zu Erfolgserlebnissen zu kommen. Wer keinen guten Knüppel und Talent für Geschicklichkeits-Spiele hat, wird sich hier schwer tun. Um bestimmte Bonus-Gegenstände zu erwischen, muß man manchmal schon pixelgenau steuern.

Das Spielprinzip ist ganz amüsant, ohne irgendwelche weltbewegenden Neuheiten zu bieten. Die Grafik ist eine besondere Stärke des Programms: schnelles Scrolling, gut gezeichnete und animierte Sprites.

Skate Crazy ist ein ganz nettes Spiel, aber kein Programm, das ich noch in einem halben Jahr spielen werde. Geschickte Rollerskate-Fans wird es eine Weile bei Laune halten; dafür sorgen der gehobene Schwierigkeitsgrad, die abwechslungsreichen Levels und die knifflige Steuerung.



Vorsicht, der zweite Level ist feucht (C 64)

Danger Freak

C 64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	7
Sound	6.5
Power-Wertung	6

Bei »Danger Freak« können sich bis zu vier Spieler als Stuntmen beweisen. Drei verschiedene Szenen müssen gedreht werden. In der ersten Szene fahren Sie auf einem Motorrad eine Landstraße entlang. Zahlreiche Hindernisse, darunter Wasserpfützen, Sprungschanzen und Bodenrisse, müssen möglichst kunstvoll umfahren werden. Wer die Hindernisse besonders gefährlich, aber dennoch sicher nimmt, erhält Geld für seine Kunststücke. Klappt ein Trick nicht, muß der Film an dieser Stelle geschnitten werden. Nach sieben Filmschnitten ist es aus mit dem Stunt. Außerdem gibt es ein Zeitlimit. Am Ende wartet ein Cabriolet, von dem aus Sie später per Strickleiter in einen Hubschrauber umsteigen.

Dieselben Regeln gelten auch für die zweite und dritte Runde, die im Wasser (Hindernis-Rennen mit Jet-Bikes) und in der Luft (kleiner Düsenjet) stattfinden. Beim Wasser-Level muß man Haien, Minen und Baumstämmen ausweichen, in der Luft wird man von Düsenjägern, Sauriern und Vögeln angegriffen. Zwischen den einzelnen Leveln gibt es ein kleines Renn-Spiel, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Den Siegern winken Bonus-Punkte. (bs)

Boris: »Solider Mittelklasse-Stunt«

Danger Freak ist ein einfaches Renn- und Ausweichspiel, das allerdings mit vielen Gags und Details angereichert wurde. Positiv aufgefallen ist mir, daß auch weniger geschickte Spieler durch alle Level kommen können, dann allerdings recht wenig Punkte bekommen. Je »gefährlicher« man spielt, desto mehr Punkte gibt's, desto schwerer werden aber auch die Stunts. Die Grafik ist teilweise schön gezeichnet, manche der Sprites sehen aber nicht so toll aus. Die Musik erinnert an Agenten-Filme und paßt somit zur Thematik, allerdings vermißt man Sound-Effekte. Langfristig bieten die drei Level aber wenig Abwechslung, so daß nur die Jagd nach dem High-Score als Motivation bleibt.





The Last Ninja II

Was macht ein Ninja in New York? Nicht Urlaub, sondern Jagd auf einen bösen Buben.

C 64 (Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette) ★ System 3

Grafik	9	
Sound	8	
Power-Wertung	7.5	

Kunitoki ist wieder da. Der japanische Oberbösewicht, der vor einigen hundert Jahren die Ninjas ausrotten wollte, ist in Gestalt eines Geschäftsmanns wieder auferstanden. Als angesehener japanischer Millionär bereitet er in New York des Jahres 1988 die Welt-Herrschaft vor. Kunitokis einträgliche Geschäfte sind Waffen- und Rauschgift-Handel.

Doch die japanischen Götter wollen Kunitoki nicht so einfach davonkommen lassen und schleudern Armakuni, den letzten Ninja, durch die Zeiten in unser Jahrhundert. Er wacht ziemlich verdutzt auf einer Konzert-Bühne im New Yorker Central Park auf. Sein ungewöhnliches Aussehen (schwarzer Dreß und Maske, die nur die Augen frei läßt) läßt Polizisten und auch Kunitokis Schergen stutzig werden. So wird Armakuni alle Nase lang in packende Ninja-Kämpfe verwickelt.

Damit er seine Mission erfüllen kann, muß er in knapp hundert Bildern verschiedene Aufgaben erfüllen und Puzzles lösen. Dabei spielen zahlreiche Gegenstände, versteckte Schalter und Geheimgänge eine große Rolle.

Natürlich kommt ein Ninja-Spiel nicht ohne Prügelei aus. Armakuni setzt nicht nur seine Handkanten ein, auch Schwerter, Wurfsterne und Schlagstöcke gehören zu seinem Handwerkszeug – sofern er diese im Park findet.

Das Action-Adventure »The Last Ninja II« ist in sechs Level aufgeteilt, die einzeln geladen werden. Jeder Level hat etwa 15 Räume, unterschiedliche Grafik und Musik. Wenn Armakuni alle drei Ninja-Leben bei Kämpfen verloren hat, muß er wieder ganz von vorne anfangen. (bs)



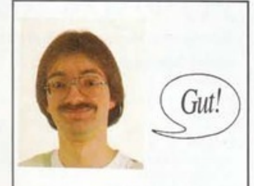
Der Polizist hat anscheinend etwas gegen Ninjas (C 64)



Ich war nie ein allzu großer Fan vom Vorgänger-Spiel »The Last Ninja«. Der Nachfolger gefällt mir wesentlich besser, denn hier gibt es viel mehr Puzzles, noch farbenfrohere Grafik, hitverdächtige Musik und eine packende Handlung. Im modernen New York ist wesentlich mehr los als im mittelalterlichen Japan. Vom üblen Slum bis zum Hochhaus-Fenstersims in schwindelnder Höhe sorgen die Handlungsorte für Spannung und Spielwitz.

Aber auch für stimmungsvolle Musik wurde gesorgt. Manche Ninja-Songs sind Top Ten-verdächtig, dafür fehlen tolle Sound-Effekte

Nicht so toll gefallen haben mir die Kampf-Szenen, die immer sehr ähnlich ablaufen und auf Dauer langweilig werden. Auch die Steuerung des Ninjas liegt mir nicht so recht. Doch zum Glück überwiegen bei The Last Ninja II die Adventure-Elemente.



Last Ninja Numero 1 setzte vor einem Jahr neue Maßstäbe in Sachen Grafik auf dem C64. Vor lauter schönen Bildern hatten die Programmierer aber das Spielprinzip sehr vernachlässigt. Beim Nachfolger geht's zum Glück etwas komplexer zu; einige Ninja-I-Macken stören mich aber auch hier. Der Frust kann groß werden, wenn man an einer Stelle im fünften Level immer wieder hängenbleibt, nach dem Verlust aller Leben aber wieder bei Level 1 anfangen muß.

Wer Action-Adventures mit Kampf-Einlagen verschmäht, wird auch mit dem neuen, verbesserten Ninja nichts anfangen können. Die zahlreichen Fans von The Last Ninja dürfen sich aber auf den Nachfolger freuen: Die Grafik kann die sehr hohen Erwartungen erfüllen und beim Spielprinzip hat man noch einen Zahn zugelegt.



Bei der Inneneinrichtung seines Schlosses hat Kunitoki auf Details geachtet (C 64)



4x4 Off-Road Racing

C 64 (Apple II, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

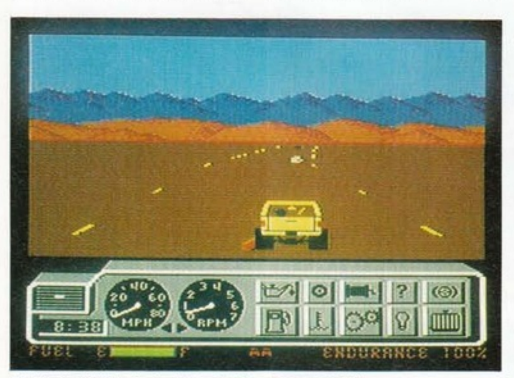
Grafik	3.5	■■■▌
Sound	4	■■■■
Power-Wertung	3	■■■

Genug der Parklückensuche in der Innenstadt – der Duft der großen weiten Welt lockt! Bei »4x4 Off-Road Racing« startet man mit seinem Computer zu einer schicken Langstrecken-Rallye.

Zu Beginn sucht man sich einen von vier Schwierigkeitsgraden und dann die Strecke aus, auf die man sich wagen will. Vier Routen quer durch die USA werden angeboten. Vom Tal des Todes (Schwitz!) bis zum winterlichen Michigan (Schlotter!) ist für jeden etwas dabei.

Es stehen vier Autos zur Wahl. Jede Kiste hat Vor- und Nachteile in verschiedenen Kategorien (Tankvolumen, Pferdestärken, Gewicht etc.). Dann geht's noch in einen Laden, wo man sich mit einigen wichtigen Dingen ausrüsten wird, die man später vielleicht gut gebrauchen kann. Auf der langen Fahrt kommt man kaum um Reparaturen herum.

Beim Rennen sehen Sie die Strecke im 3D-Look auf sich zukommen. Hindernissen muß man ausweichen, um das eigene Gefährt nicht zu beschädigen. Bei einer Panne müssen Sie mit den mitgenommenen Werkzeugen versuchen, den Schaden so gut wie möglich zu beheben. Reparaturen kosten wertvolle Zeit. Hindernissen auf der Straße sollte man unbedingt ausweichen; einige kann man auch als Sprungbretter benutzen. Für Überholmanöver ist reichlich gesorgt: 16 computergesteuerte Mitfahrer sind auch scharf darauf, zuerst ins Ziel zu kommen. (hl)



Nicht einschlafen beim Langstrecken-Rennen (C 64)

Heinrich: »Gute Ansätze, wenig mehr«

»4x4« ist eine etwas unglückliche Mischung. Das Programm erinnert an »Buggy Boy«, hat aber schlechtere Grafik und die Rennen dauern länger, ohne deshalb spannender zu werden. Ganz im Gegenteil: Man tuckert etwas lustlos durchs Land und weicht Hindernissen aus. Ein paar Pluspunkte gibt's auch: Einige Computergegner machen einem das Überholen schön schwer (Quietsch, Hup, Ausbrems...). Die Wahl von Auto und Ausrüstung lockert anfangs das Spielgeschehen auf. Bald hat man aber seine optimale Kombination für jede Strecke herausgefunden und dieser Teil des Programms wird dann zur Routine. Und die Rumfahrerei bringt's auch nicht, weil sie zu langweilig ist. Einsteiger, die ein unkompliziertes Rennspiel suchen, werden mit »4x4« noch am ehesten glücklich.

Emerald Mine II

Amiga (C 64)
29 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

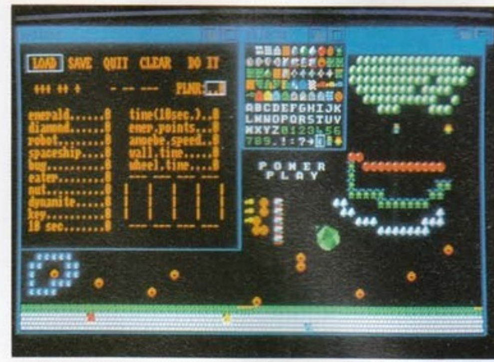
Grafik	6.5
Sound	7
Power-Wertung	8

Die Fan-Gemeinde der »Boulder Dash«-Variante »Emerald Mine« darf sich freuen: Der Nachfolger zu dem beliebten Amiga-Spiel ist endlich da. »Emerald Mine II« bietet über 100 neue Level und einen Editor.

Das Spielprinzip hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht geändert: In jedem Level muß man eine bestimmte Anzahl Diamanten sammeln, ehe sich das Tor zum nächsten Level öffnet. Auf dem Spielfeld wimmelt es nur so von herumpurzelnden Felsen und verschiedenen Mini-Monstern, die das Leben des Diamanten-Sammlers bedrohen. Bomben, die explodieren, sobald sie irgendwo aufprallen, sind ebenfalls mit von der Partie. Handliche Dynamit-Stangen legen verschüttete Gänge wieder frei; vorausgesetzt, man läßt sie per Knopfdruck an der richtigen Stelle explodieren. Sehr wichtig sind auch die Schlüssel, mit denen sich bestimmte Türen öffnen lassen.

Bei Emerald Mine II muß man nicht nur Joystick-Beherrschung zeigen, sondern auch viel nachdenken, um den Weg zu den Diamanten zu finden. Einige liegen so vertrackt, daß man erst mal tüchtig zu grübeln hat, ehe ein Geistesblitz das Problem löst.

Wie schon beim Vorgänger dürfen zwei Spieler gleichzeitig antreten (für diesen Modus gibt es wieder spezielle Level). Neu ist hingegen der Editor, mit dem sich eigene Levels erstellen und speichern lassen. (mg)



Der Editor (hier im Bild) ist neu, die Grafik der Spielfelder sieht aus wie beim Vorgänger (Amiga)

Martin: »Rückkehr des Suchtspiels«

Ich kann mich noch gut an die Wochen erinnern, als ich wie ein Besessener Emerald Mine I auf meinem Amiga spielte. Abend für Abend war ich auf der Suche nach Diamanten. Ich befürchte, daß ich die nächsten Abende wieder vor dem Amiga-Monitor verbringen werde. Denn die neuen Levels von Emerald Mine II sind genausogut durchdacht und verzwickt wie schon beim ersten Teil. Wem die 100 Schatzkammern nicht reichen, kann sich ja mit dem Editor, der übrigens kinderleicht zu bedienen ist neue machen.

Auch wenn sich gegenüber dem Vorgänger am Spielprinzip nichts verändert hat, bin ich von Emerald Mine II begeistert. Boulder Dash-Fans kommen an diesem Programm nicht vorbei. Außerdem kostet es nur läppische 29 Mark, was für ein Amiga-Spiel äußerst preiswert ist. Wer hier nicht zugreift, ist wirklich selber schuld.

Rockford

Amiga (Atari XL/XE, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
15 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette) ★ Melbourne House

Grafik	6
Sound	4.5
Power-Wertung	6.5

Nun schubst er auch auf dem Amiga munter Steine durch die Gegend: »Rockford«, umgesetzt vom gleichnamigen Spielautomaten, ist der Nachfolger des legendären Programms »Boulder Dash«.

Das Spielprinzip hat sich gegenüber dem Vorbild nicht geändert: Titelheld Rockford muß innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Schätze einsammeln. Gelingt ihm dies, öffnet sich eine Türe, die zum nächsten Level führt. Auch jede Menge Felsbrocken, die Rockford durch die Gegend schieben oder seinen Gegnern auf den Schädel fallen lassen kann, findet man (fast) in jedem Level. Die Palette der Plagegeister wurde im Vergleich zu Boulder Dash erfreulicherweise etwas erweitert. Zu Beginn des Spiels können Sie sich eine von fünf Welten aussuchen, die Sie mit Rockford erkunden wollen. Jede Welt setzt sich aus mehreren Levels zusammen und ist grafisch unterschiedlich gestaltet. Mal präsentiert sich Rockford im Cowboy-Look, mal schlägt er sich als Astronaut durch die Landschaft oder zieht als Doktor verkleidet seine Bahnen.

Neben den bereits aus Boulder Dash bekannten Gegnern bietet jede Welt ein oder zwei neue Bösewichte, die dem Titelhelden ans Leder wollen. (mg)

Martin: »Der Lack ist ab«

Wer sich einmal den Boulder Dash-Virus eingefangen hat, kommt so schnell nicht mehr davon los. Ich zum Beispiel bin heute noch von ihm befallen. Keine Frage, daß ich dem Boulder Dash-Nachfolger Rockford entgegengefiebert habe (das Spielautomaten-Original kenne ich übrigens nicht). Als dann endlich die Amiga-Version eintraf, war ich doch etwas enttäuscht. Das Spiel erreicht nicht die Qualität von »Emerald Mine II« (siehe Test oben). Rockford ist zwar wirklich nicht schlecht, aber wenn ich zwischen den beiden Programmen wählen müßte, würde ich Emerald Mine II vorziehen.

Eingefleischte Boulder Dash-Fans finden mit Sicherheit auch an Rockford Gefallen. Viele Levels mit zum Teil unterschiedlicher Grafik versprechen einige Stunden Spannung vorm Bildschirm. Gut finde ich auch, daß man sich zu Beginn eine Welt aussuchen kann und somit fünf Startlevels zur Auswahl hat.

Kein »Pixel-Pracht«-Kandidat, aber Rockford-Fans werden's verzeihen (Amiga)

POWERTIPS

16 Seiten Power-Tips! Für diese Ausgabe haben wir besonders viele Tricks rausgekramt.

Euren Zuschriften nach zu urteilen gehören die Power-Tips zu den beliebtesten Rubriken in Power Play. Deshalb gibt's heute eine doppelte Portion Karten, POKEs und Hilfen.

Der Tip des Monats ist diesmal ein Cheat-Modus. Cheat-Modi sind bei uns sehr beliebt. Sie sind auch für technisch weniger versierte Spieler zu gebrauchen und gelten meistens für mehrere Computertypen. Mit dem »Wizball«-Cheat kann sich jeder alle Level genau durchsehen und Renold, der ihn herausgefunden hat, ist um 500 Mark reicher. Damit keine Mißverständnisse auftauchen: Auch alle anderen Beiträge werden honoriert. Euch winkt also Bares, wenn Ihr Euch an den Griffel, die Schreibmaschine oder den Computer setzt und uns Eure Tips schickt.

Noch was zu den POKEs: Mich erreichen öfters Briefe, in denen die POKEs ohne SYS-Starter aufgeführt werden. Sowas können wir leider nicht abdrucken, weil die Originalspiele nicht mit RUN gestartet werden können. Damit alle was davon haben, schickt uns bitte nur POKE ein, die mit Originalen laufen. O.K.?

Genug davon – jetzt viel Spaß mit den Tips. Ich hoffe, daß für jeden Spielfreak etwas dabei ist.

Euer

Anatol

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats:

Wizball

Ein ganzes langes Jahr hat es gedauert, bis der C 64-Cheat-Modus der »Wizball«-Programmierer gefunden wurde. Renold Gehrke aus Pattensen ist auf ihn gestoßen und hat sich damit glatte 500 Mark verdient. Gratulation!

Man lädt das Programm und tippt das Wort »WIZBOREWIZ« ein. Jetzt blitzt der Rahmen kurz auf – schon ist man im Cheat-Modus. Man hat unendlich viele Leben, die Schüsse tun keinem Wiz mehr etwas zuleide, man kann mit allen Feinden kollidieren und Farbtropfen aufsammeln. Einziger verwundbarer Punkt ist die Katze mit ihren neun Leben, aber man hat sich schnell wieder eine besorgt. In der Bonusrunde ist es wieder andersrum: Hier kann man wieder abgeschossen werden (ansonsten hinge das Spiel ja in einer Endlosschleife).

Hier sieht man, daß man nicht ellenlange oder ausführliche Tips schicken muß, um die 500 Mark für den »Tip des Monats« zu gewinnen. Auch mit einem kleinen POKE, Cheat-Modus oder einem guten Paßwort kann man sich das Geld verdienen. Wer weiß, vielleicht steht nächsten Monat Euer Tip an dieser Stelle?

Academy

Hier kommen die Tips für alle Kadetten der Galcorp auf dem Schneider-CPC und dem Atari ST. »Academy«-Absolvent Michael Borth aus Hamburg hat die Grundlagentips und speziellen Bemerkungen zu allen Missionen ab Level II getrennt (die ersten vier sollte man allein mit Übung schaffen). So kann jeder herauslesen, was er braucht.

– Grundlagen:

Zuerst zur Ausrüstung:

Ein Scanner vereinfacht das Spiel ungemein. Mit ihm kann man mögliche Gegner und die Richtung von Leuchtturmketten erkennen. Außerdem ersetzt er (teilweise) den Kompaß. Diesen sollte man ohnehin nur dann mitnehmen, wenn er dringend benötigt wird (wie bei der Suche nach der G.L.V.-Basis) oder man noch Platz übrig hat. Um eine halbe Drehung auszuführen, sollte man sich ein Sternbild einprägen, den Blick nach hinten einschalten und sich so lange drehen, bis das Sternbild erscheint. Die Wege von oder zu einer G.L.V.-Basis sind häufig durch Leuchttürme markiert.

Die Antwort zur Anfrage aus Power Play 4: Es gibt immer zwölf Codeteile, die in zwölf Reaktoren versteckt sind. Der Code ergibt sich aus vier zweistelligen Zahlen, die aus je drei Teilen aufgebaut werden. Man kombiniert nun wie folgt: Wenn man alle Teile eingesammelt hat, das erste EIN schalten, dann mit den Rechts-Links-Pfeilen auf einen möglichen »Partner« weiterschalten und bei diesem die Farbe passend einstellen. Danach EIN drücken. Falls das Teil nicht paßt, muß man es mit den beiden FLIPs, (einer für horizontal, einer für vertikal) spiegeln. Wenn keine der vier Stellungen paßt, versucht man es mit dem nächsten Teil.

Nun zum Aktionsteil: Da alle Gegner anfangen zu schießen, detonieren oder sich bewegen, wenn man einen bestimmten Sicherheitsabstand unterschreitet, sollte man immer langsam fliegen, um so möglichst wenige auf einmal zu aktivieren. Wenn irgend etwas, das mit Laser oder Raketen zerstörbar ist, zu schießen beginnt, hält man und bekämpft es. Verschiedene fliegende Roboter, Kamikazeangreifer, Schußtürme und leichte Minen können mit dem Laser vernichtet werden. Bei einer gewissen Sorte Flieger braucht man allerdings Raketen (diese Robotersysteme schießen auch weiter als der eigene Skimmer). Zum Glück hat sie keine Raketenabwehrraketen (AMM). Ich selbst nehme keine AMMs mit, da sich alle Raketen normal abschießen lassen.

Im IV. Level gibt es Supergeschosse, die unzerstörbar sind. Genausowenig kann man Reaktoren, Superminen, Solar-Scheibenkomplexe oder Roboterstationen mit Laser oder Raketen vernichten. Ihnen rückt man, wenn nötig, mit Zeitbomben zu Leibe. Im Prinzip geht das so: Die Zeitbombe in Zielnähe zünden und dann schnell fliehen. Da bestimmte Anlagen sich verteidigen, empfehlen sich folgende Taktiken: An Roboterstationen fliegt man am besten mit vollem Tempo vorbei, zerschießt dabei so viele anfliegende Raketen wie möglich, zündet die Bombe, sobald das Ziel im Nahbereich ist (Kasten auf dem Scanner) und haut schnell ab.

Durch Rammen bekommt man keine Punkte. So kann man auch mit Solar-Scheibenkomplexen (hüpfende Scheibenansammlungen) umgehen, dort ist das aber gefährlicher. Sicherer ist es, einen sausenden Droiden (Trichter mit farbigem Aufsatz) in eine Ansammlung von Komplexen zu befördern, da die Komplexe dann nicht mehr schießen.

Einen Droiden bewegt man, indem man auf ihn in gewünschter Richtung schießt. Jetzt zu ihm hinfliegen und, falls man ihn noch braucht, wieder auf ihn feuern. Wenn die Solar-Scheibenkomplexe nun anfangen zu schießen, die Zeitbombe zünden und ganz schnell wegfliegen. Superminen



kann man auch erledigen, aber höchstens eine auf einmal. Achtung bei Versorgungseinrichtungen und Reaktoren, an die man docken will: Nie auf sie schießen, sonst arbeitet die Door-Unit nicht! Bei Problemen mit der Dunkelheit folgender Tip: Wenn man Zeit hat und keine IR-Unit, einfach warten (Befehl), bis die Sonne aufgeht. Sonst kann man auch im Dunkeln fliegen; bei Kämpfen ist dann eine Flare nützlich. Es ist nicht nötig, alle Missionen eines Levels zu bestehen; es reicht, wenn der Durchschnitt über 90 Prozent liegt.

Jetzt folgen die Missionstips. Unter dem Punkt »Skimmer« ist nur die benötigte Grundausstattung aufgeführt, den Rest kann man nach Belieben ergänzen. Damit wünsche ich viel Glück bei der Skimmerprüfung.

Level II

– Mission 1: Chiffre

Skimmer: Scanner, Kompaß,

Sprung-/Türeinheit, High Laser, High Schild.

In Kreuzform angeordnete Leuchttürme weisen den Weg zu je drei Reaktoren. Ein Codeteil bringt 4 Prozent, den Rest gibt es beim Kombinieren (siehe auch oben). Jede Richtung ist durch Flieger gesichert. SW, SO und NW haben auch Schußtürme.

– Mission 2: Beim OK Korral
Skimmer: Scanner, High Laser, High Schild, vier Flares, wenn man auf den Rest verzichtet: acht Raketen.

Immer langsam fliegen. Ein Robotersystem bringt 6 Prozent. Am Anfang kommen sofort sechs Flieger.

– Mission 3: Wo geht's jetzt lang?
Skimmer: Scanner, Targetting, Kompaß, Sprung-/Türeinheit, High Laser, High Schild.

Vor dem ersten Sprung die Umgebung säubern. Nach den beiden ersten Sprüngen erwartet ein Laserregen den Spieler, nach der dritten Mine und nach der vierten steht man wieder vor der G.L.V.-Basis. Dreimal springen, ohne zu kämpfen, Minen abräumen und ausruhen. Wieder dreimal springen und sich jetzt dem Kampf stellen; wenn es zu brenzlich wird, sofort wegspringen. Danach kann man sich in aller Ruhe der ersten Gruppe widmen. Zwischendurch auftanken nicht vergessen.

– Mission 4: Versteckspiel
Skimmer: vier Zeitbomben, High Laser, High Steuereinheit, High Motor.

Am Ende der Leuchtturmketten trifft man auf Ansammlungen von Solar-Scheibenkomplexen. Diese mit den vorhandenen Droiden, wie beschrieben, bekämpfen. Man braucht 16 Solar-Scheibenkomplexe mit jeweils 6 Prozent.

Level III

– Mission 1: Laserium
Skimmer: Scanner, IR-Einheit, Kompaß, alles auf High

Alles abschießen, was sich bewegt oder sonstwie stört.

– Mission 2: Hades II
Skimmer: vier Raketen, vier Zeitbomben, Scanner, Sprung-/Türeinheit, High Motor, High Schild.

Zuerst die Umgebung der G.L.V.-Basis säubern, dann die der Sprungstation. Nach dem ersten Sprung findet man zwei Roboterstationen. Beim zweiten Halt erwartet einen ein Feuerzauber. Abschießen, was geht, dann weiterspringen. Nun bei der G.L.V.-Basis ausruhen/nachrüsten. Den zweiten Sprung mit vollem Tempo angehen und sich in Richtung der leersten Stelle auf dem Scanner bewegen. Dabei mit Umschalten der Blickrichtung soviele Verfolger wie möglich erledigen (erfordert etwas Übung). Kehrtwendung und vorsichtig aufräumen. Achtung: Robotersysteme! Wo ist die Versorgungsstation?

– Mission 3: Der Sand der Zeit
Skimmer: Scanner, Kompaß, vier Raketen, vier Zeitbomben, High Laser, High Schild.

Zuerst alles abräumen, wobei man sich nicht um die Reaktoren zu kümmern braucht. Solar-Scheibenkomplexe umfliegen. Achtung: Robotersysteme! Dann die Reaktoren der Reihe nach sprengen. Tanken nicht vergessen. Die Stunde reicht lässig.

– Mission 4: Unglaubliche Mission
Skimmer: Scanner, Sprung-/Türeinheit, vier Raketen, High Schild, High Laser und wenn man mit Droiden nicht gern arbeitet, vier Zeitbomben.

Die Jumpstation ist mit Solar-Scheibenkomplexen geschützt; sausende Droiden findet man am anderen Ende der Leuchtturmkette. Nach dem ersten Sprung kampfbereit sein. Zwischendurch gibt es Robotersysteme und eine Versorgungsstation. Nach acht Sprüngen ist man wieder daheim.

Level IV

– Mission 1: Wiedersehen mit Ceti
Skimmer: Scanner, IR-Einheit, Sprung-/Türeinheit, vier Raketen, High Schild, High Laser.

Wer bis hier gespielt hat, braucht kaum noch Hilfe. Nach den Sprüngen erwarten einen nacheinander Robotersysteme, Kamikazeangriffe und Minen. Kombinieren wie gehabt.

– Mission 2: Vom Regen in die Traufe
Skimmer: Scanner, Kompaß, Sprung-/Türeinheit, alles auf High.

Vor dem Sprung sind 88 Prozent leicht zu erreichen, nach ihm muß man also nur noch vier Schußstationen abschießen, nötigenfalls in mehreren Versuchen.

– Mission 3: Nur keine Panik
Skimmer: Scanner, vier Zeitbomben, Kompaß, High Schild, High Motor, High Steuereinheit.

Nach dem Start kommen sofort drei Flieger. Die Leuchtturmkette im NW führt zum Versorgungszentrum, wo es auch vier sausende Droiden gibt. Ein weiterer ist hinter der G.L.V.-Basis. Die andere Leuchtturmkette gabelt sich auf: Am einen Ende warten zwei Roboterstationen, am anderen fünf Solar-Scheibenkomplexe. Mit dem Kleinkram kommt man auf 89 Prozent, die ausreichen. Wo ist der Rest ?

– Mission 4: Eine Nadel im Heuhaufen
Skimmer: Scanner, Kompaß, High Schild, High Motor, High Steuereinheit.

Die Superminen zu zerstören, dauert zu lange, darum am Anfang leicht nach rechts fliegen. So findet man eine kleine Gasse zwischen den Minen. Eine Detonation kann man sich leisten.

Level V

– Mission 1: Kohlebergwerk
Skimmer: Scanner, Kompaß, IR-Einheit, High Schild, High Laser.

Alles abschießen, was kein Leuchtturm ist.

– Mission 2: Paff
Skimmer: Scanner, Sprung-/Türeinheit, vier Raketen, vier Zeitbomben, alles auf High.

Start mit vollem Tempo, ein Abschuß halb rechts; mit Blick nach hinten die Verfolger vernichten. Vor dem Absprung von der Sprungstation im NO kann man schon über 40 Prozent erreichen. Dann Minen abschießen, mit vollem Tempo springen und im Vorbeiflug an der ersten Schußstation eine Zeitbombe zünden. Nachdem man die anderen drei Stationen zerstört hat, ist die Mission erledigt.

– Mission 3: Beschützer
Skimmer: Scanner, Targetting, High Laser, High Motor, High Schild.

Es gibt acht Tracker für 12 Prozent, deren besonderes Merkmal es ist, daß sie vor einem fliehen. Der Doppelreihe von Superminen sollte man ausweichen.

– Mission 4: Schäfer
Skimmer: Scanner, High Schild, High Laser.

Die fünf Wachtürme sind gestreift und werden wie die Droiden bewegt. Für jeden, den man in die Nähe der G.L.V.-Basis zurückbringt, bekommt man 19 Prozent.

Das Ende

Hat man im fünften Level alle Missionen bestanden, steht im Fortschrittsreport: »Kadett qualifiziert«. Vielleicht für ein Nachfolgespiel?

Dungeon Master

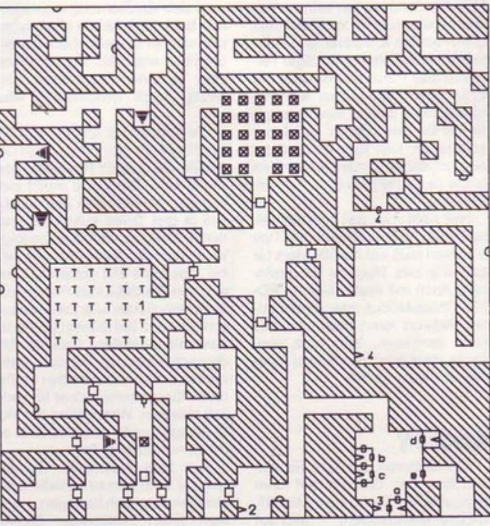
Michael Hengst aus Hamburg meldet sich wieder zu Wort. Nachdem in den letzten Power-Tips der erste Teil der Lösung abgedruckt wurde, geht's jetzt weiter – bis ins letzte Dungeon.

Level 6, 2. Teil

Wenn Ihr die letzten Power-Tips nachgespielt habt, müßtet Ihr inzwischen vor einer eisenbeschlagenen Tür stehen und Euch voller Erwartung fragen, was dahinter ist. Ihr öffnet die Tür, mit einem der vorher mühsam eroberten Schlüssel, um dahinter eine zweite Tür zu sehen. Sowas nennt man wohl Abenteurerpech. Wieder ein Grund mehr, weshalb man immer einen oder auch zwei Reserveschlüssel dabeihaben sollte.

Ihr solltet übrigens öfter den Boden genau ansehen, denn die meisten Schlüssel, die man ab jetzt braucht, sind hellgrau und heben sich kaum vom Untergrund ab. Außerdem werden die Knöpfe, die in den vorherigen Leveln noch gut zu sehen waren, jetzt etwas kleiner. Also gut aufpassen. Es gibt in diesem Level drei markante Besonderheiten:

1. Ihr werdet an eine Stelle mit einem kleinen Schalter am Boden kommen. (Es macht deutlich »Klick« beim Betreten.) Dieser Schalter öffnet zwei Felder vor Euch die Wand. Beim ersten

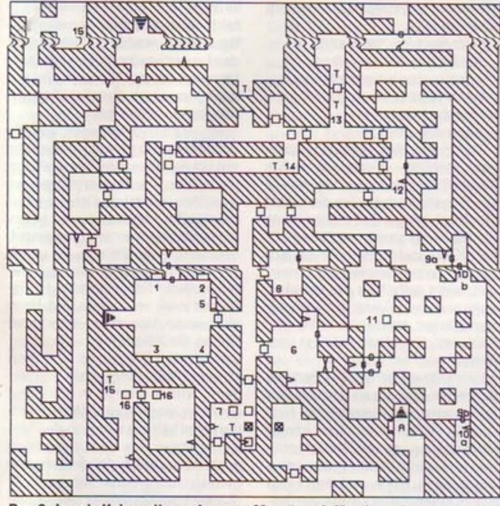


Thomas Albers aus Bergedorf hat wieder die Karten gezeichnet. Hier der Level 5.

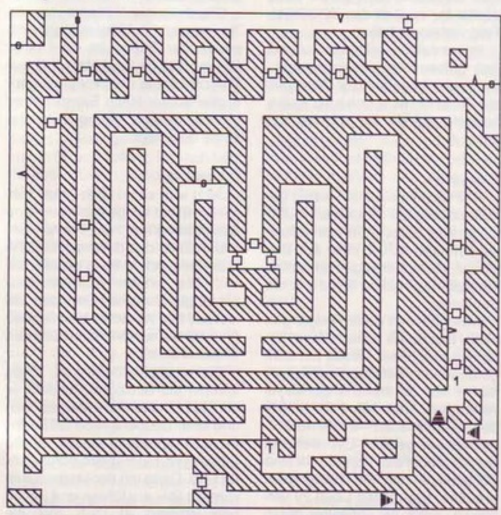
Schritt nach vorne schließt sich die Wand aber wieder. Dieses passiert auch, wenn Ihr nach rechts, links oder nach hinten geht. Aber man braucht sich keine Mühe zu machen, denn diese Stelle ist nur dazu da, um Euch eine lange Nase zu drehen. Ihr kommt auch von einer anderen Stelle aus hinter diese Wand.

2. In diesem Level läuft man zu einem ähnlichen Ort wie dem im dritten Level, an dem man den Kompaß erhält: eine Tür und ein Transportfeld davor. Man wartet, bis das Feld aus ist, geht auf die Tür zu und versucht, den Türschalter zu betätigen. Das wird nicht auf Anhieb klappen, hier müßt Ihr es öfter versuchen. Wenn Ihr die Tür geöffnet habt, müßt Ihr genau unter dem Türrahmen stehenbleiben. Genau hinter der Tür ist ein zweites Transportfeld. Es erwartet Euch eine kleine Belohnung.

3. Die dritte Stelle ist ein langer Seitengang, den man nicht betreten kann, weil gleich am Anfang ein Transportfeld niemanden durchläßt. Man muß in das Transportfeld etwas Kleines legen (nicht werfen!); am besten eignet sich ein Wurfstern. Wenn der Gegenstand verschwunden ist, biegt man nach rechts in den Hauptgang ein und geht weiter nach links. Am linken unteren Ende seht Ihr eine Gittertür, die sich wie durch wundersame Weise geöffnet hat. Natürlich liegt auch Euer Gegenstand hier.



Der 6. Level: Keine allzu schweren Monster, dafür aber ein wenig verwinkelt.



Level 7 ist enorm wichtig für das Spiel – leider fehlen noch entscheidende Schlüssel.

Es lohnt sich, in diesem Level den Zauberspruch FUL BRO NETA einzusetzen. Er erzeugt ein Anti-Feuerschild (siehe auch Power Play 4) und hilft etwas gegen die Angriffe der gelben Augen.

Level 7:

»Freude schöner Götterfunken«, Ihr habt den Raum des »Firestaff« gefunden. So steht es jedenfalls an der Wand. In diesem Level ist tatsächlich der Firestaff versteckt. Bevor Ihr aber in den Besitz dieses außerordentlich wichtigen Items gelangt, haben die Programmierer von »Dungeon Master« eine Überraschung gesetzt.

Ihr habt in Eurem Inventar doch noch einen Ra-Key. Nun denn, Ihr Abenteurer, öffnet die Ra-Tür. Gemacht? Bingo. Aber tröstet Euch, Michael schreibt, er habe genauso ausgesehen, denn hinter der ersten Ra-Tür erblickt man eine Tür derselben Sorte. Weiterhin gibt es einen kleinen Knopf, der eine Nische mit einer Scroll öffnet. Diese Scroll eröffnet dem geschockten Spieler, daß der Schlüssel zum Passieren tiefer versteckt liegt. Freut Euch aber nicht zu früh, wenn Ihr in den tieferen Level einen findet. Ihr werdet mehrere brauchen, denn hinter der Ra-Tür, vor der Ihr steht, ist noch eine und dahinter...

Den letzten Ra-Key findet man im 12. Level, außerdem braucht man auch noch den Master-Key und den Ruby-Key. Mit diesen wenig ermutigenden Informationen ausgerüstet, dürft Ihr Euch jetzt ein Stockwerk tiefer begeben, um die Bekanntschaft eines überaus freundlichen, aber respektlosen Zeitgenossen zu machen. Wohlan, eine Treppe tiefer, bitte !

Level 8:

Die schon angedeutete respektlose Person ist ein kleiner, buckliger Gnom, der harmlos erscheint und nicht angreift. Er streckt Euch pausenlos die Zunge heraus (was wohl noch zu verkraften ist). Aber dieser kleine putzige Kerl hat außer einer großen Zunge auch noch flinke Finger und beklaut Euch! Mit Vorliebe nimmt er Gegenstände, die man in der linken Hand trägt, es soll aber auch schon vorgekommen sein, daß er Gepäck geplündert hat.

Wenn der Gnom meint, daß er genug gemopst hat, rennt er wie ein geölter Blitz von dannen. Es ist ein äußerst schwieriges Unterfangen, ihn zu verfolgen, denn der kleine Bursche ist furchtbar schnell. Habt Ihr ihn gestellt, genügt meistens ein Schlag mit der Axt, und er löst sich in Rauch auf. Dabei verliert er die gestohlenen Gegenstände. Durch die Verfolgungsjagden passiert es, daß man die Orientierung verliert und sich in einem völlig neuen Teil des Dungeons befindet. Wenn Ihr also einen Gnom seht oder hört (klingt wie »Blblblblblbl«), dann erledigt ihn sofort! In diesem Level tauchen auch sehr häufig die Brüder des grünen Geistes aus Level 4 auf. Mindestens zwei Eurer Zauberkundigen sollten den Spruch DES EW auf den Lippen haben.

Es gibt noch zwei Besonderheiten in diesem Level.

1. Ihr werdet (hoffentlich) einen Skeleton-Key finden. Gut aufbewahren, mit diesem Schlüssel hat es eine besondere Bewandtnis. Ihr werdet in den folgenden Leveln noch mehr dieser kleinen, aber ungemein wichtigen, Schlüssel finden. Diese Skeleton-Keys werden in die Totenschädel gesteckt, die Ihr mit Sicherheit schon entdeckt habt (pro Level ein Schädelschloß). Durch Einstecken des Schlüssels wird ein geheimer Zugang zu einer Treppe geöffnet. Diese Treppe führt direkt hinunter in die Tiefe.

Die Transportfelder in diesem Level sind begehbar, das heißt, Ihr könnt hineingehen, ohne teleportiert zu werden. Allerdings werdet Ihr beim Eintreten etwas gedreht, also holt Euren Kompaß hervor.

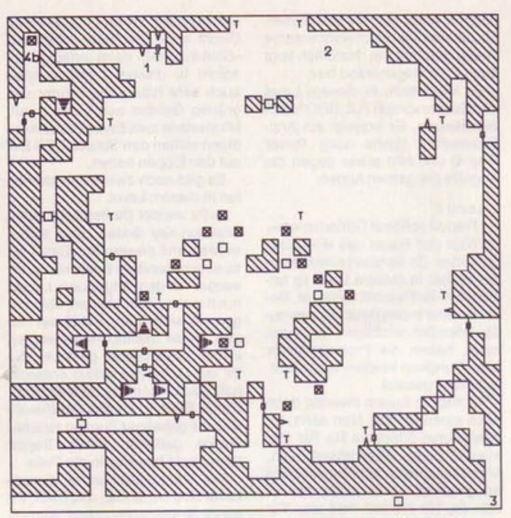
Es gibt in diesem Level eine kleine Wand mit zwei Löchern. Diese Löcher pusten in bestimmten Abständen kleine Feuerbälle heraus. Die Bälle werden, wie ein Laser mit Spiegeln, von den Transportfeldern ab- und weitergelenkt. Wenn Ihr Eure Party gesund erhalten wollt, macht Ihr Euch schleunigst auf die Suche nach einem Schalter, mit dem man die Felder ausschalten kann. Ein kleiner Tip: der Schalter befindet sich an einer Wand in einem Transportfeld. Vor der feuerspeienden Wand steht eine kleine Schatzkiste, aber nicht gleich gierig werden und sofort öffnen, denn das ist äußerst ungesund. Also den Schatz schnappen und wegrennen ist angesagt.

Level 9:

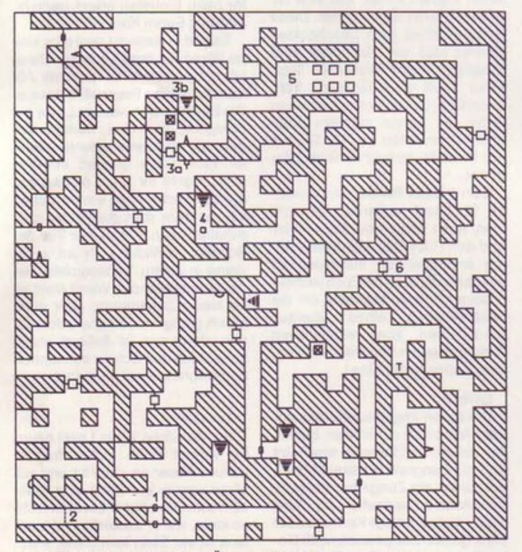
So, da wären wir in Level neun. Ihr werdet Euch sicher fragen, warum dieser so klein ist und vor allem warum ein Stein kein Stein sein soll. Der neunte Level ist nicht so klein, wie er aussieht und zweitens ist ein Stein kein Stein, wenn man durch ihn hindurchgehen kann! Bevor Ihr Euch blutige Köpfe holt, solltet Ihr einmal gegen die Wand links neben der Inschrift laufen. Schon ist man in einem netten kleinen Gang und hat mit einem neuen Monstertyp Bekanntschaft geschlossen. Sind sie nicht allerliebst, die kleinen Nager? Spaß beiseite, die Ratten sind äußerst zäh und stecken eine Menge Schläge ein. Aber sie haben auch ihre Vorzüge, denn wenn Ihr sie erledigt habt, hinterlassen sie schmackhafte Nahrung.

Der neunte Level hat wie seine Vorgänger ein paar Besonderheiten.

Nachdem Ihr mit dem Kopf durch die Wand gekommen seid,



In Level 8 stößt man auf den ungefährlichen aber schnellen Dieb.



Level 9: Keine sonderlichen Überraschungen – nur ein paar mutierte Ratten.

geht bitte nach rechts. Hier stoßt Ihr auf eine kleine Tür. Aufmachen und reingehen dürfte ja kein Problem sein. Wenn Ihr alles in den anschließenden wenigen Räumen erledigt habt, wenden wir uns der linken Seite zu. Ihr werdet merken, daß Euer Unterfangen keineswegs so einfach ist: Immer wenn Ihr an der durchlässigen Wand nach links geht, kommt Ihr nach geraumer Zeit wieder in die alten, von Euch schon erledigten Räume auf der rechten Seite. Des Rätsels Lösung ist, wie schon so oft, der Kompaß. Beim Gehen nach links werdet Ihr einmal um Eure Achse gedreht und lauft auf den Ausgangspunkt zurück. Nun dürfte ja alles klar sein.

Die nächste Besonderheit ist eine Halle, deren eine Wand kleine Löcher enthält, die, (wie im achten Level) Feuerbälle spuckt. Hier ist Schnelligkeit gefordert. Die Halle erkennt Ihr an einer Inschrift am Eingang (»What is underfoot is soon overhead«). Also laufen, was das Zeug hält, und am Ende der Halle nach rechts oder links abbiegen. Ihr solltet, bevor Ihr sie durchquert, ein starkes Feuerschild zaubern und nur mit gesunden Charakteren durch die Halle laufen.

Preisfrage Nummer 3: Was ist leichter als eine Feder? Um diese Tür zu öffnen, gibt es zwei Möglichkeiten :

a) Ihr habt das Corboamite und legt es in die Nische.

b) Ihr benutzt den ZO KATH RA Spell. Er erzeugt einen ähnlichen Gegenstand, der zwar für etwas anderes gut ist, aber er wiegt auch etwas weniger als eine Feder.

So, nun liegt Level 10 auch schon in erreichbarer Nähe.

Level 10:

Hier steht geschrieben: »Beware my twisted humor the reciever of the snake«. Ihr müßt hier einen bestimmten Weg gehen, sonst landet Ihr wieder am Eingang. Also geht bitte wie folgt:

nach links bis zur Wand,
nach oben bis zur Wand,
nach rechts bis zur Wand,
nach links bis zum Durchgang bis nach oben,
nun nach oben,

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, steht Ihr vor zwei Türen. Vor diesen Türen findet Ihr den »Key Of B«. Ihr nehmt am besten die rechte Tür. Nach einiger Zeit müßtet Ihr an die Stelle kommen, an der »ZOO-OOOOM« steht. Ihr geht einfach auf die erste Bodenplatte rauf. Nett, nicht wahr? Ihr werdet aber nicht nur den Gang auf und ab transportiert, sondern auch mehrmals um die eigene Achse gedreht.

Ihr müßt versuchen, die Party so zu drehen, daß sie an dem blauen Transportfeld vorbeirauscht. Nun müßt Ihr einfach versuchen, immer nach oben zu gehen. Dabei sollte man aber nicht in das Transporterfeld geraten, denn es bringt Euch zum Eingang des Levels zurück. Nachdem Ihr Euch nun ein paarmal die Köpfe eingerannt habt, dürftet Ihr endlich das ZOOOOM-Feld verlassen haben.

Ihr werdet die Bekanntschaft mit den gelben Skorpionen machen. Sie sind sehr gefährlich! Diese netten Tierchen sind genauso zu behandeln wie die lila Würmer aus Level 4.

Level 11:

Hier wird es ein klein wenig gemeiner. Ihr müßt rückwärts im Uhrzeigersinn laufen, um hier weiterzukommen. Achtet bitte auf den Boden, denn hier liegen ab und an ein paar nette kleine Items und ein Schlüssel.

Wenn Ihr weit genug gegangen seid, taucht an einer Wand ein Schloß auf, öffnet dieses mit dem gefundenen Schlüssel. Dahinter müßte sich ein weiterer Schlüssel verbergen. Nun könnt Ihr – wie oben beschrieben – weiter im Uhrzeigersinn gehen. Ein weiteres Schloß taucht auf. Dahinter ist eine Schatzkiste und ein Gang nach draußen. Um diesen Level zu verlassen, müßt Ihr entweder durch die Skeleton-Tore nach oben, oder hier in entgegengesetzter Richtung zurückgehen, bis die Treppe nach oben auftaucht.

Wenn Ihr nun hinter der Schatzkammer seid, müßt Ihr nach rechts gehen. Nach einiger Zeit kommt man an eine Tür. Hinter der Tür ist ein längerer Gang mit Löchern in den Wänden; am Ende des Ganges ist eine Nische mit einem Schwert. Nehmt das Schwert und dreht Euch um, aber bleibt um Gottes willen stehen! Die Wände versprühen nämlich üble Giftschwaden. Nur keine Panik, die Schwaden verschwinden nach geraumer Zeit. Nun könnt Ihr unbeschadet den Rückweg aufnehmen.

Das Schwert, das in der Nische lag, verschleudert Feuerbälle, allerdings nur eine begrenzte Anzahl – also sparsam damit umgehen. Beim weiteren Erforschen des Levels werdet Ihr an eine Stelle kommen mit drei Türen. Ihr müßtet aber nur einen Schlüssel gefunden haben: den Cross-Key.

Ich würde vorschlagen, daß Ihr die mittlere Tür benutzt, diese führt am schnellsten zum Ziel. Dahinter werdet Ihr von Wasserpfützen angegriffen, leider habe ich nur unzureichende Möglichkeiten gefunden, mit diesen fertigzuwerden: versuchen, die Pfützen zu umgehen. (Aber Achtung: niemals zwischen zwei Pfützen geraten.) Möglichkeit zwei: versuchen, das Horn of Fear zu benutzen: manchmal fliehen die Pfützen.

Nach den Pfützen kommt man an eine Stelle, die da heißt: »Enlarge my View«. Hier ist in der Wand ein Auge eingelassen. Wie im dritten Level hält man einfach den Mirror of Dawn vor das Auge. Nun müßt Ihr nur noch den Seitengang betreten und werdet bis zu einer Nische transportiert. In der Nische ist der Ruby-Key (wichtig für den siebten Level).

Gleich in der Nähe ist nun die Treppe zum 12. Level aufgetaucht; neben der Treppe ist ein kleiner Raum mit Geldschlitzen. Diese Münzschächte akzeptieren nur Kupferstücke. Nach Einwurf einer Münze werden einige nützliche Items freigelegt.

Level 12:

Jetzt wird es wirklich ernst! Dieser Level hat einige supergemeine Besonderheiten. Die erste Gemeinheit ist das durchschnittliche Monstervorkommen in diesem Level. Die ersten Monster sind schlangenähnliche Gebilde, die laufend Ihre Körperbeschaffenheit ändern. Sie werfen Feuerbälle und Giftschwaden.

Die einzige Möglichkeit, diese Viecher zu besiegen, besteht in der Kombination aus Magical Box und dem Zauberspruch DES EW. Ihr müßt unbedingt warten, bis die Schlangen nicht mehr durchsichtig sind. Dann mit der Magical Box »Freeze life« ausführen und mit einem starken (!) DES EW die Schlangen vernichten.

Wenn Ihr direkt nach dem Ein-

gang den langen Gang entlanggeht, seht Ihr eine Bodenplatte: Da muß man rüber. Dann wieder einen Schritt zurück und nochmal auf die Platte (auch wenn's seltsam klingt). Das ist enorm wichtig, sonst fallt Ihr durch versteckte Falltüren, wenn man nach rechts gehen will.

Bevor man nach rechts geht, muß man unbedingt die linke Seite zuerst aufsuchen. Die orangefarbene Spinne erledigt Ihr am besten mit einem Feuerball und einigen gezielten Schlägen auf den häßlichen Kopf. Dann gibt es auch noch eine mit goldenen Beschlägen verzierte Tür. Die könnt Ihr jetzt in Ruhe lassen – kommt alles noch.

Ihr werdet mit Sicherheit auch zwei Holztüren und eine Gittertür gesehen haben. Die Gittertür ist nicht so wichtig, dafür aber die Holztür vorher um so mehr. Hinter ihr ist nur ein kleiner Raum. Wenn Ihr aber wieder auf den Gang geht und kurz nach rechts seht, fällt Euch dieser kleine Knopf an der Seite auf. Diesen einmal drücken und dann wieder in den kleinen Raum. Und siehe da – es hat sich eine Wand geöffnet. Beim Weitergehen findet Ihr mehrere Rüstungsteile. Man gibt sie dem stärksten Charakter, da sie sehr schwer sind.

Wenn Ihr nun etwas weiter vorgedrungen seid, kommt Ihr an eine Holztüre, die keinen Knopf hat. Diese wird auch später noch erklärt.

Jetzt müßt Ihr zurück bis zur letzten »normalen« Holztür. Schließt man sie, öffnet sich eine Seitenwand. Hinter dieser verbirgt sich ein Ritter mit zwei Schwertern. Er ist extrem gefährlich. Am besten kämpft man mit einem magischen Schild und läßt dem Ritter eine Spezialmethode angedeihen: zuschlagen, einen Schritt zurückweichen und wieder von vorne. Ihr müßt Euch immer einen Rückweg offenhalten. Ihr könnt mit zwei Charakteren zuschlagen, bevor der Ritter einmal draufdrischt. Es dauert seine Zeit, bis der Ritter sich in Rauch auflöst. Danach habt Ihr aber Rüstungsgegenstände in Hülle und Fülle.

Wir wollen auch einmal die rechte Seite des Levels kennenlernen. Wenn Ihr wie oben beschrieben die Platte zweimal betreten habt, ist alles klar. Wenn nicht, wird es ein wenig schwieriger: Falls Ihr die Falltür runtergerauscht seid, seht Ihr eine schwarze Flamme, die Euch den Weg versperrt. Diese könnt Ihr mit mehreren starken DES EW-Sprüchen erledigen. Und bitte nicht zu nahe an das Ding herangehen, solange es sich noch bewegt.

Solltet Ihr aber die rechte Seite unbeschadet erreichen, kommt Ihr an zwei Türen, die mit speziellen Schlössern versehen sind. Außerdem ist auf dieser Seite eine Wand, in die ein Knopf eingelassen ist. Diesen Knopf drücken und wieder zurückgehen auf die andere Seite des Levels. Durch das Drücken des Knopfes habt Ihr die Gold-Tür geöffnet. Allerdings ist auch ein Ritter dadurch befreit worden. Diesen wie oben beschrieben erledigen (auch wenn's schwer fällt...). Hinter der Tür findet Ihr einen Schlüssel, der für eines der Spezialschlösser auf der rechten Seite bestimmt ist.

Also das Ganze wieder zurück: Tür öffnen und den Ritter dahinter besiegen. Der Ritter läßt den anderen Spezialschlüssel fallen. Hinter der zweiten Tür bis zum grünen Schalter an der Wand gehen. Diesen drücken und wieder zurück auf die linke Seite des Levels. Ihr erinnert Euch noch an die andere Tür ohne Knopf, die ist nun auf, und natürlich ist auch hier wieder ein Ritter. Wenn Ihr den besiegt habt und alles Besondere eingesammelt habt, könnt Ihr Euch nun endgültig der rechten Seite zuwenden.

Nach einem längeren Gang kommen Euch eine Menge Ritter und Spinnen entgegen. Wenn Ihr das erledigt habt, solltet Ihr zusehen, daß Eure Charaktere alle bei voller Gesundheit sind. Man kommt zu zwei Türen mit einer Bodenplatte und normalen Knöpfen sowie einer einladenden Inschrift: »Cowards will be hunted and killed«. So was muß man sich nicht bieten lassen: Feiglinge wären bestimmt nicht bis zu dieser Stelle vorgedrungen. Also nichts wie rein. Ihr könnt es Euch ein bißchen einfach machen und einen Unsichtbar-Zauberspruch loslassen. Der hält zwar nicht lange vor, aber er müßte reichen, um den Helm und die Speedboots zu holen. Ist dieses kleine Abenteuer glimpflich ausgegangen, folgt Ihr dem Gang weiter.

Hier kommt eine Stelle, an der eine Falltür über den Boden wandert. Ihr solltet Euch dem Rhythmus der Falle anpassen und hinter ihr herlaufen. Das ist die einzige Möglichkeit, heil drüber zu kommen (vorher abspeichern). Drüben findet man – endlich – den Master-Key. Jetzt zurück in den siebten Level, um dort den Firestaff zu holen.

7. Level, zweiter Teil

Ihr müßtet, wenn alles klar gegangen ist, in Eurem Besitz mindestens folgende Schlüssel haben:

Zwei Ra-Keys
den Ruby-Key
den Master-Key

Solltet Ihr einen der Schlüssel nicht haben: wieder runter und weitersuchen. Öffnet bitte die Ra-Tür. Dahinter befindet sich noch eine, aber Ihr habt ja noch einen zweiten Schlüssel. Nun folgt dem langen Gang. Auf der rechten Seite sind vier Türen mit blauen Schlössern und eine Tür mit rotem Schloß. Auf der linken Seite ist eine Ra-Tür, eine Tür mit normalem Knopf und eine Tür ohne Knopf. Hinter der zuletzt genannten leuchtet auch schon der Firestaff. Nur keine Eile, der kommt noch früh genug dran.

Ihr solltet Euch als erstes der normal zu öffnenden Tür zuwenden. Aber Vorsicht, dahinter ist ein widerlicher Golem! Auf keinen Fall zurückweichen! Die beste Art, den kleinen Burschen zu erledigen: man lockt ihn unter die Tür, bearbeitet ihn mit ihr. Zaubersprüche bringen nicht besonders viel; Giftflaschen sind ganz nett. Das gleiche Verfahren wie bei der ersten gilt für die anderen Türen. Danach findet Ihr ein Super-Schwert, das der beste Kämpfer bekommen sollte. Kümmert Euch nicht um die Inschrift der nächsten Tür – alles nur Bluff.

Die Tür öffnet Ihr mit dem Ruby-Key. Dahinter sind einige kleine Items und ein Schlüssel für die anderen Türen. Hier gibt es Hinweise, wie man Lord Chaos besiegen kann. Ihr müßt hier alle Wände nach Knöpfen absuchen! Nun geht man den Gang, in dem symbolisch die vier Elemente aufbewahrt werden – deswegen auch vier Abenteurer.

Falls Ihr alle Knöpfe gefunden habt , dann bekommt Ihr noch ein paar Scrolls und den letzten Ra-Key. Jetzt zurück. Ihr solltet noch einmal abspeichern und mit dem blauen Schlüssel eine der Türen öffnen. Dahinter gibt es ein paar ganz brauchbare Sachen. Allerdings könnt Ihr nur eine Tür öffnen, die besten Sachen bekommt man in der Tür direkt neben dem Labor.

Man öffnet die letzte Ra-Tür und folgt dem langen Gang (das dauert seine Zeit). Wenn Ihr an eine Abzweigung kommt, ist es egal, ob Ihr rechts oder links geht. Am Ende des langen Ganges kommt Ihr endlich an eine Tür mit schwarzem Schloß. Noch nicht aufschließen! Erst muß man sich um die Wächter des Firestaff kümmern; sie stehen in einer Nische direkt neben der Tür.

Es gibt zwei Wächter, einen auf der rechten und einen auf der linken Seite des Firestaff-Raums. Habt Ihr den einen erledigt, geht Ihr zurück zur Abzweigung und die andere Richtung. Zum Glück bleiben die Wächter in den Nischen stehen (wenn Ihr nicht aufgeschlossen habt!). Hier könnt Ihr sie also in aller Ruhe erledigen.

Sind beide Wächter weg, könnt Ihr den Raum aufschließen und den Firestaff in Besitz nehmen. Das war aber erst die erste Hälfte der Aufgabe. Ruht Euch aus und regeneriert Eure Charakter, dann kann es weitergehen.

Ihr müßt den ganzen Weg zurück bis zu der Stelle, an der Ihr den Master-Key gefunden habt. Wenn Ihr Euch eine Abkürzung mit den Skeleton-Keys gebastelt habt, ist es kein Problem. Wenn nicht, dauert es etwas länger.

Level 13:

Einer Eurer Charaktere nimmt das Seil zur Hand. Hier ist Geschwindigkeit gefragt: den Gang langgehen und nicht um die Flammenmonster rechts und links kümmern. Vor Euch liegt eine Falltür, diese mit dem Seil hinunterklettern. Jetzt nicht lange aufhalten, die Aschenhäufchen untersuchen!

Unter einem dieser Haufen liegt ein Square-Key; er paßt zu einer Metalltür an einer Seite der Halle. Sofort hin und öffnen. Jetzt steht Ihr vor diesem merkwürdigen Gebilde, einer Eurer Zauberer muß nun den Spruch ZO KATH RA aufsagen. Dieser Zauberspruch erzeugt ein schimmerndes Gebilde, dieses nehmen und auf den roten Fleck legen. Nun den Powergem mit dem Firestaff berühren. Tätärätää – jetzt habt Ihr die ultimative Waffe in Eurer Hand und so die Möglichkeit, Lord Chaos zu besiegen.

Aber nun zurück; vielleicht habt Ihr den kleinen geschuppten Burschen schon entdeckt. Dieser Drache ist der absolut härteste Brocken im gesamten Spiel. Man braucht zwei geschlagene Stunden, um den Burschen zu erlegen. Man muß ihn nicht besiegen – wenn Ihr Euch allerdings auf einen Kampf einlaßt, hier ein guter Rat – bleibt immer in Bewegung. Am besten ist eine Kombination aus Gift, Feuerbällen und Schlägen. Hinter der Tür mit dem Münzschacht ist ein Altar of Rebirth.

Am Eingang zur Gem-Kammer liegen ein paar Kleinigkeiten herum; das Wichtigste ist das Eye of Time. Am besten nimmt man alles mit. Die Treppe nach oben ist genau auf der gegenüberliegenden Seite des Gem-Raums.

Das große Finale...

...von »Dungeon Master« – das Treffen mit dem niedlichen »Lord Chaos« – wird in der nächsten Ausgabe ausführlich erklärt. Außerdem bekommt Ihr auch die Karten der restlichen Levels und alle Funktionen des Firestaffs nachgeliefert.

Bis dahin viel Spaß (bis Ihr an der Stelle seid, werdet Ihr ohnehin einiges zu tun haben) und laßt Euch nicht vom Drachen beißen... (al)



POKE-Ecke

Jochen Ihring aus Altdorf hat uns zu vielen verschiedenen Spielen POKEs geschickt. Sie funktionieren nur auf dem C 64. Hier die Vorgehensweise für alle Einsteiger: Zuerst lädt man das Spiel, macht einen Reset (im Handbuch nachsehen oder im Zweifelsfall einen »Reset-Taster« kaufen; er kostet nicht viel...), gibt die POKEs ein und startet das Spiel mit dem SYS-Befehl. Und jetzt die POKEs.

Tai Pan:
POKE 4952,177
POKE 4980,177
SYS 2050
Man hat jetzt enorm viel Geld zum verprassen.

Thundercats:
POKE 35088,173
SYS 2061
für unendlich viele Spielfiguren.

Out Run:
Man lädt das Spiel und löst im Titelbild (!) einen Reset aus. Dann tippt man
POKE 34711,234
POKE 34712,234
POKE 34713,234,
um unendlich viel Zeit zu bekommen. Wenn man Probleme mit der Straße hat, kann man noch zusätzlich
POKE 33393,173
eingeben, die Straßenfarbe verschwindet und man bekommt eine bessere Orientierung. Gestartet wird das Spiel mit
SYS 38045.

Yogi Bear:
POKE 6478,0
SYS 2067
und schon hat man unendlich viele Bären.

Trantor
POKE 6571,234
POKE 6572,234
POKE 6573,234
SYS 6454
Damit bekommt der nette Herr mit dem Flammenwerfer unendlich viel Energie.

Last Mission
POKE 7927,12
SYS 14848
Man hat nun unendlich viele Raumschiffe.

Space Harrier
POKE 6666,234
SYS 2128
Alle Gegner auf dem Schirm zerstören sich von selbst. (Der sogenannte Selbstmord-Modus...)

Neben den POKEs hat Jochen noch ein paar Cheat-Modi entdeckt. Gibt man bei

Hysteria
eines dieser Wörter in die Highscore-Liste ein, so hat man gleich zu Beginn des Spiels gute Waffen:
- Sound n vision
- Please crash
- The cbm amiga
- Joe kiss a gram

Die folgenden POKEs für den C 64 stammen von Ralph Sonntag aus Bensheim.

Traz:
POKE 42200,173
SYS 32768
Man bekommt unendlich viele Schläger.

Frightmare:
POKE 21840,0
POKE 21841,4
SYS 16384
für unendlich viele Leben.

Dan Dare II:
POKE 21605,165
POKE12634,165
SYS 2560
für unendlich viele Leben.

Rolling Thunder:
POKE 33571,80
POKE 33572,3
bewirken unendlich viele Leben.
POKE 41834,80
POKE 41835,3
Ab jetzt kann man sich beliebig viel Zeit lassen.
Gestartet wird dann mit
SYS 32768.

Cybernoid

Bei der C 64-Version von »Cybernoid« wählt man die Funktion »Redefine keys«. Dann gibt man als Tasten »Y X E S« ein, und man bekommt beim nächsten Spiel unendlich viele Cybernoids, die man verbraten kann.

Garfield

Einen POKE für die C 64-Version »Garfield« hat Michael Anschko aus Geretsried. Man lädt das Spiel, führt einen Reset aus und tippt

POKE 25370,173 für unendlich viele Leben,

POKE 2538,173 und Garfield bleibt immer wach.

Gestartet wird dann mit SYS 32020.

Arkanoid II: Revenge of Doh

Hier ein frischer Cheat-Modus für den Arkanoid-Nachfolger »Revenge of Doh«. Er funktioniert auf der C 64-Version. Man gibt einfach in der Highscore-Liste »DEBBIE S« ein (Leertaste zwischen dem »DEBBIE« und dem »S«), und schon hat man unendlich viele Schläger beim nächsten Spiel.

Cosmic Causeway

Einen POKE für das Geschicklichkeitsspiel »Cosmic Causeway« auf dem C 64 schickte uns Daniel Ziegler aus Rödermark.

Man gibt nach dem Reset
POKE 14951, 240
SYS 8608 ein.

Das bringt den angenehmen Effekt, daß die Zeit nie abläuft. Jetzt kann man sich in Ruhe einmal die kniffligeren Strecken ansehen.

IO

Wir suchten POKEs zu IO, die dem Spieler die Ballerei etwas erleichtern. Vielen Dank für Eure zahlreichen Einsendungen.

Wolfgang Mayerle aus Ingolstadt hatte uns als erster den POKE für unendlich viele Raumschiffe geschickt:
POKE 25117, 173
Aber damit nicht genug: Mit
POKE 27015, 10
kann man durch alles durchfliegen und mit
POKE 24969, 0 - 3 (Level-Anzahl minus Eins)
kann man jeden der vier Level einzeln anwählen.

Wem's jetzt immer noch zu schwer sein sollte, der bekommt mit
POKE 25076, 2
POKE 25306, 2
die volle Bewaffnung. Gestartet wird in jedem Fall mit
SYS 24576.

Probiert die POKEs erst mal einzeln aus. Haut man alle auf einmal ins wehrlose Programm, könnte ein Absturz die Folge sein.

Bone Cruncher

Kaum ist »Bone Cruncher« auf dem Amiga erschienen, schon hat Ingo Boyens aus Krefeld die Paßwörter herausgefunden. Sie lauten:

Level 1 - Golemstench
Level 2 - Morphicle
Level 3 - Golemkiller
Level 4 - Scarab
Level 5 - Web of Death
Level 6 - Monsterparty
Level 7 - Cave of Doom
Level 8 - Underground
Level 9 - Death Chamber
Level 10 - Golemscave
Level 11 - Hurnscut
Level 12 - Slimehole
Level 13 - Bloodsmell
Level 14 - Bonepowder
Level 15 - Nightmare
Level 16 - Monsterbreed
Level 17 - Thunderstorm
Level 18 - Creepy Cave
Level 19 - Liquidation
Level 20 - Megamaze
Level 21 - Stratagem
Level 22 - Stratosphere

So kann man jeden Level einzeln anwählen.

Rockford

Ein paar POKEs für das Billigspiel »Rockford« (C 64) sollen nicht fehlen. Man lädt das Spiel, löst einen Reset aus und tippt:
POKE 58199, 165
POKE 61881, 165
für unendlich viele Leben.
Mit
POKE 61875, 76
POKE 61876, 187
POKE 61877, 241
erhält die Spielfigur Unsterblichkeit. Wenn man von einem Brocken getroffen wurde, bewegt man sich einfach weiter. Man kann außerdem durch Wände laufen.

Wem die Zeit schon immer zu knapp war, wird mit
POKE 63890, 165
zufrieden sein.
POKE 64017, 169
POKE 64018, 0 bewirkt, daß man nur noch einen einzigen Diamanten aufsammeln muß, um den Level zu beenden.

Hat man seine Wahl beendet, startet man mit
SYS 52992.
Jetzt sollte das Spiel wirklich leicht genug sein.

Crystal Raider

Endlich wieder ein Cheat-Modus für den Atari XL! Ulrich Albers aus München hat ihn durch Zufall herausgefunden; er betrifft das Spiel »Crystal Raider«. Das Spiel wird mit der »Start«-Taste begonnen. Drückt man allerdings den Feuerknopf, während man startet, bringt das einen äußerst angenehmen Effekt: Der Held kann sämtliche Räume durchwandern, ohne daß ihm Schlangen und Feuer etwas antun. Auf diese Art kann man das Labyrinth bequem erforschen.

Rygar

Um bei »Rygar« (C 64) in den Genuß eines rostfreien Edelstahl-Helden zu kommen, gibt man nach dem obligatorischen Reset folgendes ein:
POKE 9551, 165 für unendlich viele Leben
oder
POKE 4050, 173
POKE 4055, 173 für unendlich viel Zeit.

Gestartet wird mit SYS 2325.

Spore

Hilfe kommt diesmal von Christoph Müller aus München. Wem bisher die Biomasse in dem Billig-Ballerspiel »Spore« Probleme bereitete, kann erleichtert aufatmen. Einfach einen Reset auf dem C 64 auslösen, und dann POKE 6313, 189 eingeben. Gestartet wird mit SYS 4096. Danach bleibt die Energieanzeige auf 500 stehen und man kann sich an die gelben Tonnen heranwagen.

Carrier Command

Brandaktuell und vor allem äußerst nützlich sind die Tips von Michael Hengst aus Hamburg zum Strategiespiel »Carrier Command«. Mit ihnen wird es weniger Probleme geben, das doch ziemlich knifflige Spiel zu lösen. Michael schreibt, daß er das Spiel in 26 Stunden, 29 Minuten und 26 Sekunden geschafft hat, wobei er allerdings enorm viel Zeit mit der Herumfahrerei vertrödelte.

- Grundsätzlich soll man zu Beginn des Spiels nicht den Strategieteil wählen. Man hat sonst kaum eine Chance gegen den Computergegner.

- Prinzipiell sollte man die Supplies folgendermaßen verteilen:

1. Die Fuel Priorities für den Carrier auf »High« stellen.
2. Bei Supplies die Werte für Cruise Missiles, Viewing drones, Defence drones, ACCBs, Virus Bombs und Communication Pods auf »High« setzen. Alle anderen Werte können auf »Med« oder »Low« gesetzt werden.
3. Jedesmal, wenn Ihr eine Insel eingenommen habt, solltet Ihr sie zum Stockpile wählen. Eine Verbindung zur Kommando-Insel ist hier natürlich Voraussetzung. Damit läuft man nicht Gefahr, plötzlich ohne Treibstoff dazusitzen.
4. Die Reparaturwerte für das Reparatursystem, die Motore und den Laser sollten auf »High«, für alle anderen Werte auf »Low« sein.

- Hier kommt der Kniff schlechthin: Zu Beginn des (Action-)Spiels läuft man eine gegnerische Insel an, die man aber sofort verlassen sollte, außer man will sich im Kleinkrieg aufreiben. Der Computercarrier wird jetzt folgende Inseln übernehmen:

1. Medusa
2. Isolus
3. Storm oder Baccus

Während der Computer fleißig erobert, sollte man sich mit seinem Carrier zwischen die Inseln Storm und Baccus setzen und warten. (Das kann allerdings auch mal bis zu einer Stunde dauern, also nicht verzweifeln.) Sobald der Computer Isolus eingenommen hat, versucht er, eine der beiden oben aufgeführten Inseln zu übernehmen. Man fährt ihm zu einer dieser Inseln entgegen.

Mit viel Glück ist der Carrier noch da. Man sollte sich allerdings keine Hoffnung machen, ihn bekämpfen zu können, denn er flieht beim ersten Kontakt mit Eurem Träger. Verfolgen ist auch zwecklos, denn der Carrier ist schneller als ein Manta-Jäger. Trotzdem lohnt sich die Mühe: Man kann die Insel zurückerobern und hat für den Rest des Spiels Ruhe vor dem Computer.

- Das Erobern von Inseln erfordert eine gewisse Taktik, um die Verluste in Grenzen zu halten. Fabrik- oder Nachschub-Inseln bekommt man ganz einfach mit einer Virusbombe. Bei den Verteidigungsinseln sieht das schon etwas problematisch aus. Man sollte sich auf keinen Fall auf Gefechte mit den Flugdrohnen einlassen. Sie sind viel zu schnell für die Mantas oder den Bordlaser.

Die simpelste Methode, so eine Insel zu knacken, ist die:

Als erstes zerstört man mit dem Laser alle Raketenrampen (graue, vergitterte Pyramiden) auf der Insel. Danach läßt man seine Verteidigungsdrohnen ausfahren. Sinnvollerweise ordnet man sie halbkreisförmig um den Carrier an. Jetzt dreht man den Carrier mit dem Heck in Richtung Insel und fährt so nahe wie möglich heran – wenn möglich, ohne auf Grund zu laufen.

Ist man nahe genug an der Insel, feuert man eine Viewing-Drohne ab, von der man einen Missile starten kann. Während die Drohne fliegt, sucht man sich das Kommandozentrum heraus und feuert seine Missile darauf ab. Diesen Vorgang wiederholt man dreimal.

- Um die lästigen Wartezeiten während den Fahrten abzukürzen, kann man einen Manta (mit Communication Pod) vorausschicken. Abfliegen sollte man, wenn der Carrier ca. 2/3 des Weges hinter sich hat. So kann man in aller Ruhe die Insel erkunden.

Katakis

Schnell noch die ersten Tips zur C 64-Version von Katakis. Wer große Schwierigkeiten hat, einigermaßen weit zu kommen, sollte seinen Satelliten immer vorne am Raumschiff angebockt lassen. Der Satellit fängt dann wie ein Schutzschild alle Schüsse ab, die ihn treffen. Bei den großen Schluß-Monstern lohnt es sich, mit ein paar gut gezielten Beam-Schüssen zuzuschlagen.

Ports of Call

Hier sind die Tips zum Handelsspiel »Ports of Call« auf dem Amiga. Sie kommen von Holger Jonleit aus Welver-Dinker.

- Die besten Heimathäfen sind San Francisco und New York.

- Am besten lange Strecken fahren, da sie mehr Geld einbringen. Kurze Strecken sollte man erst fahren, wenn man mehr als drei Schiffe besitzt.

- Wenn der Sprit billig ist (unter hundert Dollar), sollte man sofort auftanken. Man sollte ohnehin öfters im Tank nachsehen, denn nichts ist ärgerlicher, als eine Million Dollar für die Abschleppkosten zu bezahlen.

- Bei einer Terminfracht das Schiff immer selber steuern.

- Zu Beginn des Spiels kann man sich ruhig ein »pre-ownded«-Schiff zulegen. Man sollte nicht vergessen, es von Zeit zu Zeit warten zu lassen. Es ist optimal, den Zustand des Schiffs immer bei 75 Prozent zu halten.

- Mindestens alle zwei Monate im Büro vorbeischauen, sonst brennt schnell jemand mit der Kasse durch.

- Nicht immer die gleiche Strecke fahren, lieber etwas weniger Geld verdienen und stattdessen viele verschiedene Häfen anlaufen.

- Wenn man mehr als fünf Schiffe hat, richtet man feste Strecken ein. Bewährt haben sich:

USA – Europa
USA – Afrika
Europa – Asien
Asien – Australien.

- Bis man das Anfangskapital überschritten hat, sollte man ruhig die zwielichtigen Geschäfte annehmen.

- Vor einem Sturm muß man nicht kapitulieren: einfach durchfahren.

Starcross

- Guten Morgen! Haben Sie alles aus dem Raumschiff mitgenommen (außer dem Output, den man getrost vergessen kann)?

- Der Mass Detector zeigt (wie es sich gehört) eine große Masse an, zu der man fliegen sollte. Einfach die Koordinaten Phi, Theta und Range aus der mitgelieferten Karte heraussuchen und von dem Computer bestätigen (computer, confirmed).

- Anschnallen sollte sich nicht nur jeder Rennfahrer, sondern auch jeder Pilot. Wer sich auf dem Flug langweilt, kann sich ein wenig mit dem Bordcomputer unterhalten (muß aber nicht sein).

- Beim Anflug auf die Architektur des außerirdischen Schiffs achten. Da scheint schon ein Schiff im grünen Dock zu liegen.

- Das rote Airlock birgt seine Geheimnisse: zehn Knöpfe, die etwas seltsam angeordnet sind. Man sollte sie sich aufzeichnen und überlegen, ob man so was nicht schon einmal gesehen hat. (Vielleicht ist es ein Planetensystem?) Dann den richtigen Knopf drücken.

- Die Rat-Ants muß man sich, wie jeden Ameisenhaufen, auf Distanz halten. Also einfach etwas Schweres auf das Nest werfen. Die Rat-Ants bauen dann empört das Nest wieder auf, und man kann in aller Ruhe den roten Rod an sich nehmen.

- Die Spinne ist gar nicht so böse, wie sie aussieht. Vor allem ist sie wissensdurstig und extrem gelangweilt; etwas Lese-Abwechslung wäre also nicht schlecht. Von ihr bekommt man zum Austausch den gelben Rod.

- Mit dem gelben und dem roten Rod muß man sich die Sauerstoffzufuhr sichern und das Licht für den gelben Korridor anschalten. Mit dem gelben Stab gibt es ja keine Probleme, aber wo soll der rote hin? Auch hier hilft eine kleine Zeichnung – und dann in der Periodentabelle nachsehen (oder bei seinem älteren Bruder nachfragen).

- Dem Computer fehlt wohl eine Platine. Aus was wohl so eine Platine besteht? Wenn Sie den Gegenstand gefunden haben, setzen Sie ihn in den Slot ein und schalten Sie den Strom an (turn on power). Dann bekommen Sie genau aufgelistet, was nicht funktioniert.

- Beim ersten Schuß hat die Pistole eine seltsame Fehlzündung. Ob da was im Lauf steckt?

- Die Scheiben sind Transporter. Legen Sie eine auf den Boden, gehen Sie einen Raum weiter und steigen Sie auf die andere. Funktion verstanden?

- In dem Basket kann man herrlich die unhandlichen Rods verstauen.

- Das tote Alien im blauen Airlock erreicht man mit dem Seil.

- Im Observatorium ist das Licht der Projektion merkwürdig getrübt. Allerdings sollte man nicht ohne provisorische Sonnenbrille in den Strahl sehen – Erblindungsgefahr!

- Im Labor legen Sie eine Disk unter den Globus und etwas Schweres auf ihn drauf. Wenn Sie jetzt den Schalter auf 4 stellen, bekommen Sie den blauen Rod.

- Der Boß der Aliens ist keiner Kultursprache mächtig. Da er so scharf auf ein neues Outfit ist, sollten Sie ihm ruhig den Anzug geben, wenn Sie alle Stäbe beisammen haben. Dann müssen Sie auf das deuten, was Sie von ihm haben wollen (keine Frauen, keine Kinder, bitte!). Wenn er verschwindet, folgen Sie ihm, bis Sie vor der Schleuse stehen.

- Den violetten Stab bekommt man nur, wenn man die Funktion der Scheiben kennt. Munter herausmarschieren geht nicht, ansonsten wird man von den aufgebrachten Aliens verhackstückt.

- Auf Bäume kann man klettern – und dann springt man einfach zur Drive Bubble.

- Die Maus ist ein eifriger Staubsauger; sie dürfte wohl einiges während ihrer Dienstjahre eingesackt haben. Um hinter die Wand in die »Putzkammer« zu kommen, muß man erneut die Scheiben benutzen. Dort sucht man dann ein wenig im Müll herum, bis man das Passende gefunden hat.

- Um an die Control Bubble zu kommen, nutzt man den Rückschlag seiner Pistole aus (und feuern Sie in die richtige Richtung).

- Jetzt nur noch ein wenig mit den Kontrollen herumspielen. Bedenken Sie: Sie wollen auf dem schnellsten Weg zur Erde zurück und sie in einer Kreisbahn oder Ellipse umkreisen. Ansonsten werden Sie kein »Intergalactic Hero«, und das wäre schade, oder? (al)

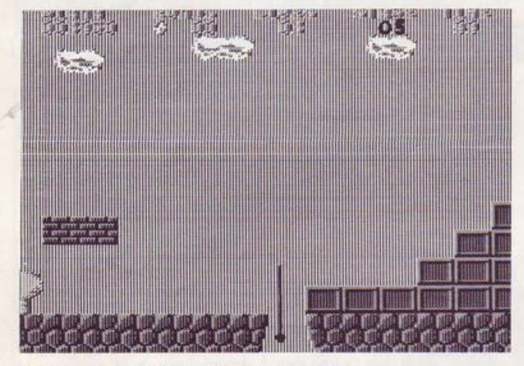
Great Gianna Sisters

Daß man auf der C64-Version »ARMIN« eingeben muß, um einen Level weiter zu kommen, hat sich schnell herumgesprochen. Rudolph Riedel aus Ratzeburg hat aber noch andere nette Dinge herausgefunden: Mit POKE 2446,255: POKE 6697,255 bekommt man unendlich viele Leben.

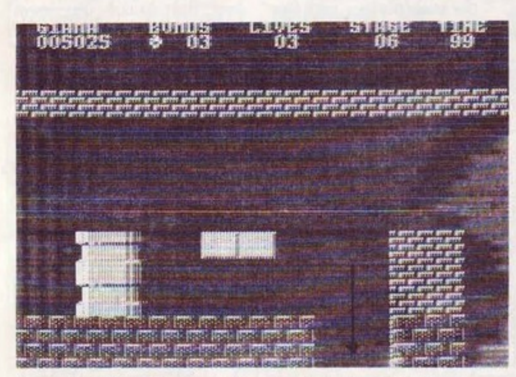
POKE 7434,205 bewirkt, daß sich an den Spendern unendlich viele Kristalle aufsammeln lassen. Mit POKE 8257,96 verliert man nach dem Tod keine Extras.

Hat man den POKE seiner Wahl eingegeben, startet man das Spiel mit SYS 2104 : SYS 2098 und SYS 2127. Startet man mit SYS 2088, fängt Giannas Alptraum schon im neunten Level an.

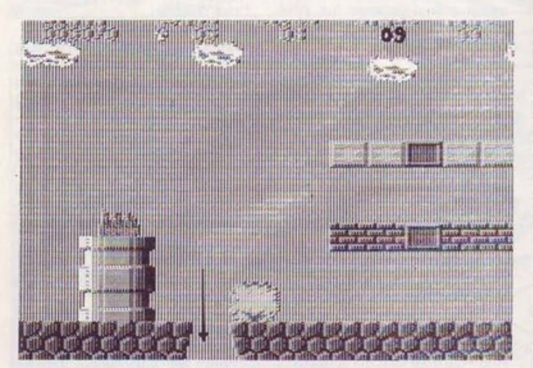
Außerdem gibt's noch alle Eingänge zu den Höhlen. Rainer Voelkel aus Waldshut-Tiengen hat sie uns zugeschickt.



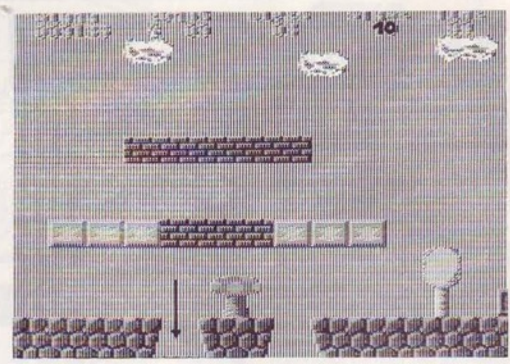
Schon im Level 5 findet man eine Bonus-Höhle.



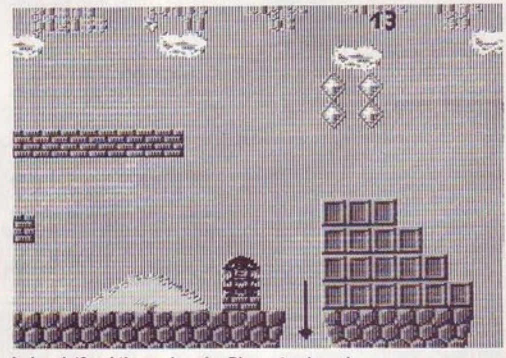
Auch im Level 6 sollte man sich wagemutig in die Tiefe stürzen.



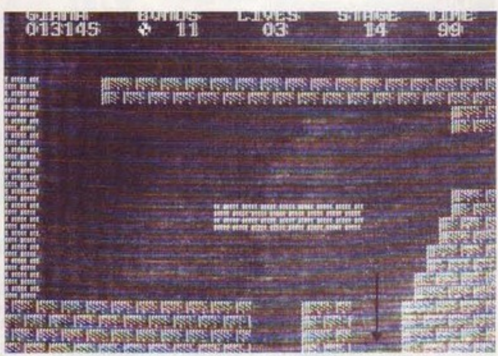
Geht man in Level 9 nach unten, ist man um viele Diamanten reicher.



Spätestens mit den Schätzen aus Level 10 sollte man sich ein Extraleben dazuverdient haben.



In Level 13 geht's vor den vier Diamanten bergab.



Einen Level später – in Nummer 14 – gibt's wieder zusätzliche Diamanten.

Dallas Quest

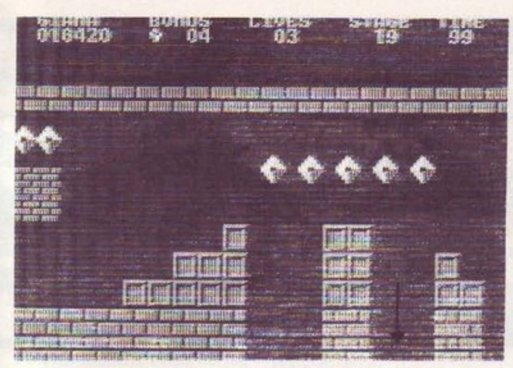
»Dallas Quest« ist ein Oldie unter den Adventures, wird aber immer noch gerne gespielt. Max Bauer aus Raubling hat uns eine Lösung zugeschickt.

– Aus Sue Ellens Haus braucht man die Trompete, die Handtasche und die Sonnenbrille.

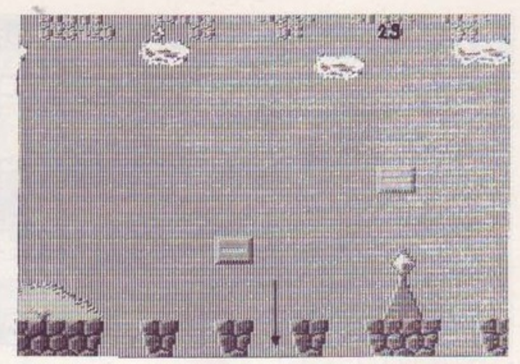
– Die Sonnenbrille gibt man der Eule, nimmt sie und legt sie in der Hütte ab.

– Wenn die Rinder angestampft kommen, hilft nur ein wenig Musik, um sie zu beruhigen. Jetzt gräbt man schleunigst im Sand und entdeckt einen Grabstein, dessen Inschrift man unbedingt lesen sollte.

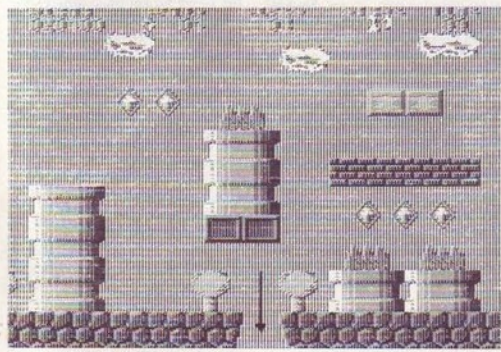
– Ist man wieder im Haus angekommen, legt man das Geld ab, öffnet den Tisch, nimmt den Tabak



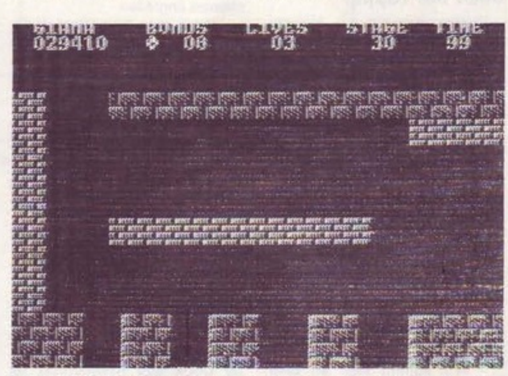
Level 19: Im zweiten Schacht erwartet Sie eine freudige Überaschung.



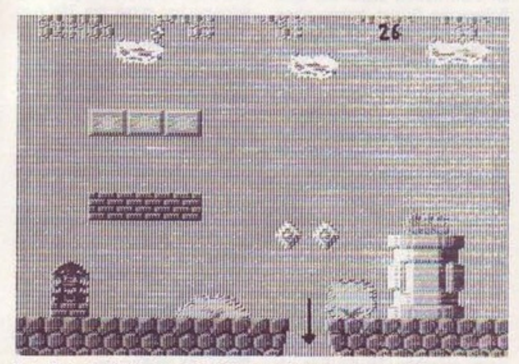
Level 29 – durchhalten und sich in den zweiten Schacht fallen lassen.



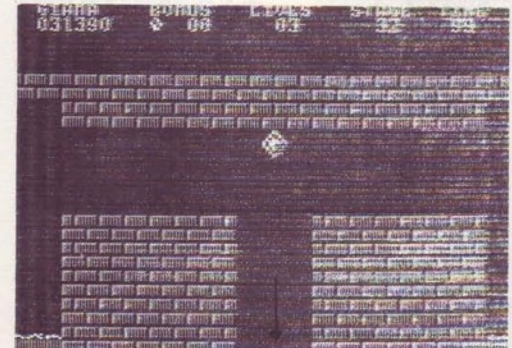
Auch im Level 21 ist eine Höhle.



In Level 30 ist der Superdiamant nicht weit – vorläufig sollte man mit den kleinen vorlieb nehmen.



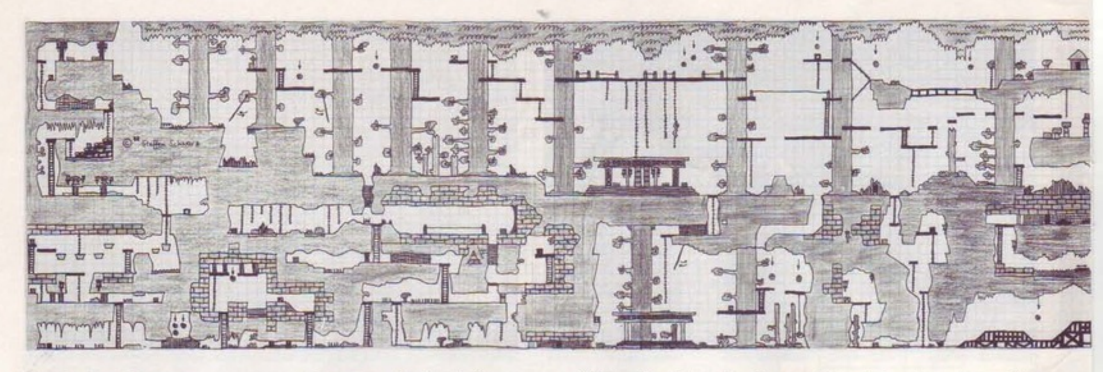
Kein Ende in Sicht, Level 26 bringt wenigstens ein paar Diamanten...



In Level 32 ist die letzte Bonushöhle versteckt.

und geht nach Norden. Dann nur noch den Anweisungen des Grabsteins folgen.

- Ray Krebbs bekommt die Handtasche.
- Den Tabak kann man im Rucksack verstauen, dann hat man die Hände für den Fallschirm frei.
- Den Tiger kann man nur mit dem Affen kriegen: Man gibt dem Affen den Tabak und kann so den Baum hinunterklettern. Im ganzen Adventure gilt die Regel: Wenn der Affe da ist, bekommt er den Tabak.
- Die Schlange ist kitzlig.
- Die Schaufel gibt ein vorzügliches Ruder ab.
- In der Post Vorhänge aufziehen, Leiter hinuntersteigen.
- Jetzt braucht man photograph, mirror, pouch und ring in seinem Rucksack.
- Dem Kannibalen zeigt man das Foto. Außerdem will er noch die Eier des Adlers (der Affe bekommt wieder seine Tabakration) und den Ring. Deshalb sollte man dem Affen den Spiegel geben und dann den Ring werfen.
- Die Spinne brütet die Eier aus.
- Den Ring muß man in die Statue einsetzen, worauf man die Karte bekommt.
- Der Miesling J.R. will natürlich die Karte haben. Seine Frage beantwortet man am besten mit einem Nein.
- Ist man auf der Southfolk Ranch angekommen, gibt man die Karte Sue Ellen. Jetzt kann man sich genüßlich zurücklehnen, denn man ist 2 Millionen Dollar reicher und hat das Abenteuer zu einem guten Ende gebracht.



Jack the Nipper

Steffen Schwarz aus Meisenheim hat uns eine prima Karte zu den Action-Adventure »Jack the Nipper II« gemalt. Leider können wir sie Euch nicht in Ihrer ganzen Pracht zeigen, denn im Original war die Karte fünfmal so groß und ganz in Farbe. Und das hätte wohl doch den Rahmen etwas gesprengt. Hoffentlich kommt Ihr mit der Größe auch so klar.

Legend of Sword

Kaum ist das Spiel »The Legend of the Sword« erschienen, schon tauchen die ersten Fragen auf. Michael Niederecker aus Würzburg hat einige Probleme bei dem Adventure:

– Wie kommt man an dem Wurm vorbei?

– Welchen Weg sollte man zu Beginn des Spiels wählen?

– Im Norden befindet sich eine Rumpelkammer, in der sich ein Haufen Trolle tummeln. Was macht man mit ihnen.?

– Wie kommt man über den See?

Samurai Warrior

»Samurai Warrior« ist erst vor kurzem erschienen, und schon hat Alexander Würth aus Tiengen viele Tricks herausbekommen.

– Zu wenig Energie? Kein Problem: im Dorf in das Haus gehen und der Frau Geld anbieten. Sie bringt daraufhin etwas zu essen, was die verbrauchte Energie sofort zurückbringt.

– Hat man in der Höhle den Drachen getötet und läuft bis zum Ende des Raumes, trifft man auf eine Statue. Um zu vermeiden, daß sie einem zehn Punkte abzieht, bietet man ihr Geld an.

– Mit dem Bettler (man trifft ihn im Dorf in dem Haus, in dem auch die Frau ist), sollte man unbedingt ein Spielchen wagen. So kann man viel Geld gewinnen, das man wieder in Essen für den Hasen anlegen kann. Rückt der Bettler kein Geld heraus, darf man ihn angreifen. Das soll man aber nicht zu oft machen, sonst begeht der Ninja Selbstmord.

– Den ersten Bettler darf man niemals angreifen.

– Wenn man einigermaßen geschult ist, könnt Ihr auch das Schwert gegen Kämpfer ziehen, die gar nicht angreifen. Wenn man sie tötet, gibt das Punkte, manchmal sogar Geld.

– Stockkämpfer und Kämpfer im gelben Dress sind extrem gute Kämpfer. Die Herren mit den seltsamen Schweineköpfen sollte man grüßen, wenn man nicht angegriffen werden will.

– Mit Ninjas läßt man sich am besten auf einen Nahkampf ein.

Super Mario Bros. (Nintendo)

Das Modul »Super Mario Bros.« gibt immer neue Rätsel auf. Danny Cook aus Schweinfurt ist beim Spielen auf ein seltsames Phänomen gestoßen:

In der Runde 3-3 ist es möglich, über den Mast am Ende des Levels hinauszuspringen. Das ist allerdings sehr schwer und erfordert viel Geduld, Glück und Können, denn die beiden »Waagschalen« reißen gerne oder pendeln hin und her.

Hat man es geschafft, stößt man auf zwei unsichtbare Steine. Auf diese kann man sich stellen und hängt mitten in der Luft. Jetzt die Frage: Was hat es mit diesen 2 Steinen auf sich? Kann man mit ihrer Hilfe vielleicht eine bestimmte Zone erreichen? Oder ist das Ganze nur ein Programmierfehler?

Hellowoon

Eine Frage zu dem deutschen Adventure »Hellowoon« erreichte uns von unserer Leserin Marion Sax. Sie hängt an ein paar Stellen fest:

Wie kommt man die östliche Treppe hoch? Wenn man eingibt »klettere die Treppe hoch«, kommt nur die nächste freie Zeile – ohne Kommentar von Zarrak (sehr ungewöhnlich).

Marion kommt zwar die nördliche Treppe hoch, aber nicht am Wächter vorbei. Wie schafft man es, dem Wächter zu entkommen?

– Welche der folgenden Gegenstände aus dem Keller kann men gebrauchen: Moos, Fackel, Brosche, Staub, Nagel? Gibt es noch Gegenstände im Verlies (z. B. hinter der verschlossenen Türe)?

Demon Stalkers

Peter Rhode aus Berlin steht bei »Demon Stalkers« im Endkampf. Alle hundert Level hat er geschafft, aber er kommt nicht an dem Teufel vorbei, und die Treppe öffnet sich deshalb noch nicht. Wer ist schon so weit, daß er ihm helfen könnte?

International Karate

Bodo Brouwer aus Westoverledingen kommt bei dem Klassiker »International Karate« nicht an dem netten Mann mit dem Schwarzen Gürtel vorbei, ohne kräftig vertrimmt zu werden. Wer hat eine Taktik, einen POKE oder kann ihm sonst helfen?

Labyrinth

Das Adventure zum Film »Labyrinth« wird jetzt enträtselt. Phillip Winkelmann und Daniel Hess aus Dorsten haben uns den Lösungsweg zusammengestellt.

– Textadventure:

Um schneller zum spannenderen Teil der Lösung übergehen zu können, hier die Lösung im Schnellverfahren. S: go home, take, go outside, south, west, go Theatret, give dollarbill, east, north, give bill, take, south, south und solangen »look« eingeben, bis der Film anfängt.

– Tor:

Keine Panik – Einfach durchmarschieren, damit es weitergeht.

– Labyrinth:

Man geht nach rechts und trifft auf Hoggle, den man bestechen kann (ist aber nicht zwingend nötig). Weiter rechts findet man ein »log« und einen Stein. Beides muß man nehmen, bevor man durch die Wand geht (an einer Stelle, an der etwas auf die Mauer geschrieben ist).

– Brick Hallway:

Den Automaten im zweiten Gang enthält ein Parfüm, das man für einen Nickel bekommt. Unterwegs öffnet man alle Türen (später sehr wichtig). Im Gang, in dem der Kobold herumläuft, müssen ebenfalls alle Türen geöffnet sein: Den lästigen Kobold kann man mit »Hit goblin« zurücktreiben. In diesem Gang geht man durch die zweite Tür von rechts.

– Alf und Ralph:

Zu ihnen kommt man dreimal.

Beim ersten Mal öffnet man beide Türen und geht durch die mit der Aufschrift »to the Castle«.

Trifft man ein zweites Mal auf sie, muß man beide fragen. Sie antworten jedoch nur, wenn man alle Türen in der »Brick Hallway« geöffnet hat.

Ist man zum dritten Mal bei Alf und Ralph, fragt man sie beide nach dem Ausgang. Diesmal lügen jedoch beide! Also geht man siegessicher durch die Tür zum »certain death«.

– Wall of Hands:

Droht man hinunterzufallen, gibt man einfach »congratulate wall« ein. Sofort wird man wieder nach oben befördert.

– Stone Corridor:

Hier bekommt man den Stein und den Pfirsich. Wenn man den Gang mit dem Kobold findet, ruft man ihn (»call goblin«) und gibt ihm den Pfirsich. Sobald er schläft, bewegt man sich ganz nah an ihn heran und nimmt seinen Helm ab.

– The Hedgemaze I:

Hier muß man das »bracelet« und den Kristallball im zweiten Gang finden. Den zugewucherten Ausgang öffnet man mit »manicure door« und geht hinein.

– The Wise Man's Garden:

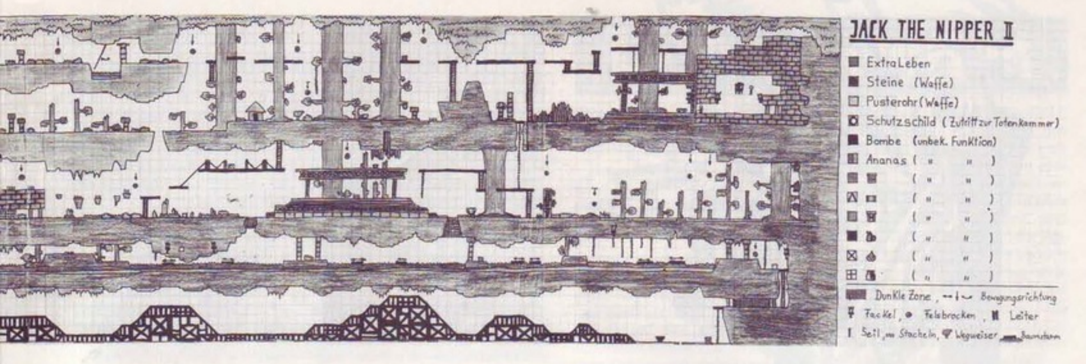
Zunächst fragt man den Weisen, danach gibt man ihm einen Nickel, einen Quarter oder einen Dollarschein. Man kassiert das Wechselgeld, bevor man alle Türen im Uhrzeigersinn nacheinander durchprobiert. Eventuell braucht man mehrere Anläufe, bis es klappt.

– The Hedgemaze II:

Einfach die zugewucherte Tür wieder aufschneiden und betreten.

– The Doorknockers:

Zuerst nimmt man den Schlüs-



sel aus der linken Tür, dann befragt man den rechten Türklopfer. Während dieser noch spricht, tippt man schnell »insert bracelet« ein. Jetzt kann man die zweite Tür öffnen, durch die linke kommt man in den Wald.

– Stone Faces:

Damit die Steingesichter die Wahrheit sagen, muß man Brachialgewalt anwenden; sonst lügen alle.

– The Forest:

Fierey will ein Rock Video, das man ihm besorgen muß.

– The Bog of Eternal Stench I:

Man geht einfach nur nach links weiter, bis die Floppy wieder anläuft.

– The Persecution of Ludo:

Man läuft so lange über die gelben Felder, bis sie sich rot einfärben. Dann lockt man mit »Call goblin« die Kobolde auf sie. Dabei muß man darauf achten, daß man sich nicht selber zwischen zwei Feldern einsperrt. Sind die Kobolde erledigt, geht man zu Ludo und manikürt ihn.

– The Hedgemaze III:

Jetzt ruft man Ludo und die Rocks. Man geht zu den Rocks und tippt »use camcorder«. Achtung, den Camcorder darf man danach nicht mehr benutzen.

– The Forest II:

Der herbeigerufene Fierey bekommt den Camcorder; im Austausch bekommt man dafür seinen Kopf. Das wiederholt man dreimal und legt die Köpfe vor die Ausgänge. Wenn der Kopf ein »Yuck, does that look disgusting« von sich gibt, hat man den richtigen Ausgang gefunden.

– The Bog of Eternal Stench II:

Dreimal Ludo und die Steine rufen. Jetzt kann man über die aufgetauchten Steine gehen. Sollte man in den Sumpf fallen, benutzt man das Parfüm. Nie durch den Sumpf waten, da ansonsten das Parfüm verlorengeht.

– The Goblin Village:

Damit einem die Kobolde nichts anhaben können, tippt man »use helmet«. Die Häuser in der letzten Reihe führen weiter.

– The Underground:

Vorsicht mit dem Aufräumer: man muß ihm den Baumstamm genau in den Weg legen. Ist er über den Stamm gefahren, nimmt man die Überreste.

– The Castle of the Goblin King:

»call Ludo«, »call rocks«. Jetzt versucht man, die Kobolde auf den Mauern zu treffen. Nicht verzagen, einige halten bis zu fünf Treffern aus. Hat man sie alle außer Gefecht gesetzt, wirft man die Steine so lange auf die Felder, bis sie die Hemdfarbe der Spielfigur angenommen haben.

– Secret Corridor:

Die Wände sehen wie Klaviertasten aus. Wenn man auf die schlägt, erklingt ein Ton. Man probiert das so lange aus, bis ein knackendes Geräusch zu hören ist. Dann gibt man »use plank« ein und setzt den Schlüssel in die Tür.

– The Final Confrontation:

Diese Sequenz ist wohl die einfachste im Spiel. Jede Kombination der Worträder führt zum Ziel. Der Spruch »You have no power over me« verwandelt Jareth – wie im Film – in eine Eule.

– Die Kerker:

Wenn man doch einmal in so ein muffiges Kellerloch fallen sollte, hilft meistens folgendes:

1. Man wirft einen Nickel, Quarter oder ein Ticket in den Schlitz in der Wand. Daraufhin erscheint eine Tür.

2. Am Boden befindet sich eine versteckte Falltür.

3. Im Kerker der Koboldstadt tippt man »adumbrate elephant« oder »call elephant«.

4. Will man den Elefanten nicht bemühen, tut's auch »nerd«. Erscheint die weiße Sprechblase, drückt man den Joystick nach vorne.

5. Ein farbiges Feld ist am Boden. Man verfährt damit wie bei der »Persecution of Ludo«.

Street Sports Basketball

Endlich eine schöne Team-Liste zu »Street Sports Basketball«! Sie stammt von Lutz Erlach und Alexander Theisen aus Nordholz. Um ordentlich Punkte einzuheimsen, sollte man sich folgende Teams zusammenstellen:

Kevin, Butch, Magic oder
Kevin, Radar, Julie oder
Kevin, Butch, Ralph

Wer sich trotzdem ein anderes Team vorgestellt hat, findet in dieser Aufstellung die Vor- und Nachteile der einzelnen Spieler:

Name	Stärken	Schwächen
Butch	gute Distanzwürfe	schlechte Würfe aus der Nähe
Radar	gutes Dunking	langsamer Läufer
Julie	trifft fast immer	sehr träge
Melissa	gutes Dribbling	schlechte Werferin
Ralph	Allroundtalent	Mütze rutscht ins Gesicht
Vic	gutes Dribbling	rutscht oft aus
Brad	Teamspieler	leicht foulbar
Magic	prima Werfer	schlechtes Dribbling
Kevin	kann alles gut	keine Nachteile
Dana	foult gut	technisch schlecht



Tips von Automaten-Cracks gesucht

Sicher sind Sie als passionierter Spieler schon einmal in einer Spielhalle gewesen, um sich über die neuesten Trends zu informieren und um ein flottes Spielchen zu wagen.

Und wenn man länger an einem Automaten steht, bekommt man so einige Erfahrungen mit dem Gerät. Und genau das suchen wir.

Wenn Sie also einen Tip haben, der Arcade-Spielern das Leben leichter machen kann, schreiben Sie uns doch. Natürlich bekommen Sie neben Ruhm und Ehre eine entsprechende Bezahlung, wenn der Tip veröffentlicht wird.

Hier ist unsere Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion »Power-Play«
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München
Also Kleingeld bei Seite legen und ab in die Spielhalle...

Automatentips

Sky Kid

Endlich wieder Tips für die Automaten-Freaks: »Sky Kid« ist diesmal dran. Nils Hamm aus Ratingen hat sie uns geschickt.

– Sobald das Flugzeug getroffen wurde und Richtung Erde trudelt, hält man den Joystick nach oben und drückt den Feuerknopf, so schnell es geht. So wird das Flugzeug nach ein paar Sekunden abgefangen. Man kann ohne den Verlust eines Lebens weiterfliegen. Das kann man beliebig oft wiederholen, leider wird es jedesmal schwerer (deshalb sollte man möglichst hoch fliegen). Außerdem geht bei diesem Manöver die Bombe verloren.

– Eröffnen die seltsam geschwungenen Bodenkanonen das Feuer auf den Spieler, sollte man sich schnell mit Loopings von dem Geschoß entfernen. Wenn sie explodieren, zerspringen sie in viele kleine Splitter, in die man nicht fliegen darf. Vorsicht, in höheren Leveln schießen auch einige Boote mit diesen Geschossen.

– Spielt man zu zweit, sollte sich einer um die LKWs, Panzer und Kanonen kümmern, während der zweite Spieler den Luftraum freihält.

– Wenn man auf der Jagd nach dem Highscore ist, konzentriert man sich auf ein Gebiet (Luft oder Boden). Gelingt es dem Spieler, dreißig Feinde der selben Sorte zu erwischen, bekommt er 15000 Punkte. Bei 30000 gibt's dann ein Bonus-Flugzeug.

– Niemals aus Spaß an den Landebahnen vorbeifliegen, sonst ist der Sprit alle, und man kann sich ja denken, was danach passiert ...

Ghosts'n Goblins

Mit ein wenig Geschick kann man an dem Automaten »Ghosts'n Goblins« einen »Time Out« erzeugen. Michael Friedli aus Koelliken hat diesen Effekt entdeckt.

Normalerweise hat man für einen Level zirka 2 Minuten Zeit. Wenn man folgenden Tip beherzigt, hat man sage und schreibe 30 Minuten, um zum Ende des Levels zu gelangen. Während dieser Zeit kann man sich viele Extra-Leben verdienen. Das funktioniert folgendermaßen: Wenn man einen Grabstein 15mal trifft, kommt ein Zauberer hervor, der mit Strahlen schießt. Wenn man von ihnen getroffen wird, wird man in einen netten, aber völlig wehrlosen Frosch verwandelt. Man stellt sich also vor einen Grabstein und schießt 14mal auf ihn. Man wartet, bis die Zeit auf eine Sekunde abgetickt ist und ein Warnton zu hören ist. Jetzt, in der allerletzten Sekunde, schießt man noch einmal auf den Grabstein. Da die Zeit abgelaufen ist, wird man zum Skelett. Jetzt kommt aber der Zauberer, schießt mit seinen Sternen auf die Spielfigur und – verwandelt sie in einen Frosch. Timing ist hier entscheidend – seid also nicht gleich frustriert, wenn's beim ersten Mal nicht gleich klappt.

In der Zeit, in der man ein Frosch ist, muß man aufpassen, da man völlig wehrlos gegen die Zombies ist. Nach ein paar Sekunden verwandelt man sich wieder in den Ritter und hat jetzt eine halbe Stunde Zeit, um sich einen saftigen Bonus zu holen.

Bitte beachtet einmal den Aufruf auf dieser Seite.

Leisure Suit Larry

Christian Lemke aus Mannheim hat in einer Woche das (nicht ganz jugendfreie) Sierra-Adventure gelöst und uns eine Lösung geschickt, die keine Wünsche offen lassen dürfte. Er schreibt:

– Zuerst ein wenig Allgemeines:
Dunkle Gassen soll man meiden, will man nicht viel Pein erleiden...

Nie zu lange auf der Straße herumstehen, ansonsten wird man vom Hund mit einem Hydranten verwechselt.

Nie versuchen, die Straße zu Fuß zu überqueren.

Von Zeit zu Zeit sollte man den aufkommenden Mundgeruch mit dem Atem-Spray bekämpfen.

Wenn man sich länger vor dem Casino aufhält, kommt ein mit einem Faß bekleideter Mann vorbei. Von ihm muß man unbedingt den Apfel kaufen.

– Mit unseren spärlichen Englischkenntnissen (von denen wir noch öfters Gebrauch machen müssen), rufen wir uns ein Taxi. Sofort kommt ein mehr oder weniger komfortables Gefährt, in das man sich setzen sollte.

– Man sollte sich überlegen, wo man eigentlich hin will. Um nicht allein mit dieser schweren Entscheidung dazustehen, fragt man am besten den Taxifahrer. Man entscheidet sich vorerst für den »Tante Emma«-Laden.

Dort angekommen, zahlt man, steigt aus und betritt den Laden. Dort fallen einem die Zeitschriften ins Auge, die man natürlich lesen sollte. Im hinteren, linken Regal stehen einige Flaschen Wein, von denen man eine mitnehmen muß. Auf dem kleinen Schild hinter dem Verkäufer entziffert man, daß es hier Kondome zu kaufen gibt. Ein kluger Larry baut vor und kauft sich ein Päckchen. Nachdem man bezahlt hat, schleicht man mit blutrotem Kopf aus dem Laden und hofft, daß dieser Besuch der letzte war.

– Wenn Larry auf der Straße herumbummelt, trifft er einen Mann. Ihm sollte er eine kleine Freude machen und ihm einen kürzlich erworbenen Gegenstand überlassen. Zum Ausgleich bekommt man ein Taschenmesser, das Larry in seiner Tasche verstaut.

– Auf dem Telefon ist eine Nummer zu erkennen. Wenn man sie wählt (dial phone), bekommt man nach ein paar Sekunden Antwort. Also geht man zurück zum Taxistand und ruft ein Taxi, das Larry zur Bar kutschiert.

– In der Bar steht eine Jukebox, die man wegen der kontinuierlichen Musikberieselung andrehen sollte. Im Gespräch mit den restlichen Barbesuchern erfährt man nicht viel, also setzt man sich an die Bar und bestellt einen Drink. Wer sich als harter Mann fühlt (und da gehört Larry sicher dazu), bestellt einen Whisky, den man bezahlt, aber noch nicht trinkt. Jetzt sucht man die Toilette auf und findet – eine Schnapsleiche, die immer noch nicht genug kriegen kann. Also bekommt sie, was sie haben will. Als Dank dafür bekommt man eine Fernbedienung. Nicht wundern, nur nehmen...

– Man geht zurück zum Tisch, klemmt sich die Rose unter den Arm und betritt endlich das Örtchen. Nach dieser kleinen Erleichterung geht man zum Waschbecken (sink) und wirft einen Blick hinein. Da weder Seife noch Handtuch zur Grundausstattung dieser Bar gehören, läßt man es lieber sein, sich die Hände zu waschen. Unbedingt sollte man sich die Kritzeleien an den Wänden genauer besehen. Neben den obligatorischen Sponti-Sprüchen fällt uns einer auf, den wir uns merken sollten. Dann verläßt man diese gastliche Stätte.

– Jetzt ist man gewappnet, um sich an die verschlossene Tür der Bar zu machen. Man klopft an und sagt den Spruch auf, den man auf der Toilette gelesen hat, worauf man sofort hineingelassen wird. Doch der dicke Mann will 100 Dollar haben und versperrt mit seiner Wampe den Weg nach oben. Da man wegen ihm ja nicht unbedingt einen Kredit aufnehmen will, wartet man und sieht lieber eine Runde fern. Dazu braucht man die Fernbedienung. Das Programm ist öde wie immer, also schaltet man

am besten weiter (switch channel). Nachdem man fast alle Kanäle durch hat, interessiert sich auch der dicke Mann für seine Lieblings-Seifenoper und kommt herüber. Man sollte diese günstige Gelegenheit nutzen und sich nach oben schleichen.

– Oben erwartet Larry eine weibliche Schönheit (Pixelpracht, die Freude macht...). Man denkt kurz nach, zieht sich dann vor dem Bett aus und benutzt das Kondom, denn im Zeitalter von Aids...

Nach diesem mehr oder weniger gelungenen Vergnügen streift man das Kondom wieder ab, nimmt die Pralinen vom Tisch. Ein wenig frische Luft könnte nach diesem aufregenden Ausflug nicht schaden, also öffnet man das Fenster und steigt hinaus. Auf dem rechten Fensterbrett erspäht man eine Pillenschachtel, die man aber nicht erreichen kann. Deshalb geht man nach links und läßt sich sanft in den Müllcontainer gleiten, in dem man nach kurzer Zeit einen Hammer findet. Man klettert aus dem übelriechenden Behälter heraus, geht um die Ecke in Leftys Bar und läßt sich ein Taxi kommen.

– Diesmal geht's ins Casino. Man geht hinein und spielt eine Runde Black Jack oder den Geldspielautomaten. Natürlich spielt man so lange, bis man die Bank gesprengt hat (Speichern nicht vergessen). In der Halle findet man in einem Aschenbecher eine Mitgliedskarte für die örtliche Disko. Also schnell ein Taxi bestellt und ab zur Diskothek.



– Man zeigt dem Türsteher seine Mitgliedskarte und schon ist man im Getümmel (eine Erfahrung, die man eigentlich nur an seinem Computer macht – meistens steht man draußen...). Man setzt sich zu der attraktiven Dame an den Tisch und plaudert harmlos. Da fordert man sie zum Tanzen auf und gibt ihr nach dieser schweißtreibenden Angelegenheit gleich die Rose hinterher. Jetzt nicht locker lassen, gleich die Pralinen hinterher! Und als wir ihr den Ring geben, ist sie glatt bereit, uns zu heiraten. Man gibt ihr 100 Dollar für das Hotelzimmer und trifft sie in der Kapelle wieder.

– Vor der Kapelle trifft man auf ein gewisses Individuum, mit dem man reden sollte. In der Kapelle stellt man sich neben seine Zukünftige und heiratet sie (so schnell kann's gehen...). Der Pfarrer bekommt 100 Dollar für seine Predigt (Wucher!). Jetzt geht's zurück ins Casino. Dort angekommen, stattet man dem Cabaret einen Besuch ab. Man setzt sich an den Tisch ganz rechts unten. Leider kann uns die ganze Vorstellung nicht so recht begeistern, deshalb verlassen wir das Cabaret. Jetzt kommt man an einem Aufzug vorbei, mit dem man in den vierten Stock fährt. Man klopft an der Tür mit dem Herz und wird von seiner Frau empfangen. Ohne zu zögern, schaltet man das Radio an und merkt sich die Nummer. Jetzt geht's runter, wo man eine Flasche Wein bestellen muß. Vorher sollte man noch das Geld fürs Taxi erspielen, denn das Telefon in der Halle hat seinen Geist aufgegeben.

– Vor dem Casino bestellt Larry ein Taxi, denn das nächste Telefon steht ja vor dem »Tante Emma«-Laden. Bevor man jedoch zum Wählen kommt, klingelt es. Larry hebt ab und – Überraschung! Jetzt wählt man die Nummer der Radiodurchsage und bestellt eine Flasche Wein sowie die dazugehörige Honeymoon Suite. Weil man gerade dabei ist, wählt man einmal die Nummer von Sierra (die auf der Packung abgedruckt ist). Jetzt aber nichts wie zurück zur frisch Angetrauten!

– Im Zimmer angekommen, steigt man aus dem Fenster. Man bindet das Seil am Geländer und sich selbst fest (tie rope to railing/tie rope to me) und nimmt sich die heißersehnten Pillen. Das verschlossene Fenster bekommt man prima mit dem Hammer auf. Dann holt man sich die Pillen, entknotet das Seil und läßt sich wieder in den Container fallen

– Die letzte Station in Larrys Lotterleben: Er fährt zum Casino, betritt den Aufzug und saust in den achten Stock. Dort trifft man eine Frau, der man die Pillen gibt. Leider rennt sie fort, aber hinter dem Tisch entdeckt man einen Kopf. Durch die große Tür gelangt man in ein Penthouse. Man betritt das Schlafzimmer und geht direkt in den Abstellraum. Wenn man sich ein bißchen umsieht, fällt einem schnell eine aufblasbare Puppe auf. Man pustet sie auf, doch das Gummi-Tier fliegt davon. Wenn man ihr nachrennt, kommt man nach draußen, wo eine Traumfrau in einem Pool sitzt. Nichts wie raus aus den Klamotten und rein ins Wasser! Man redet ein wenig mit ihr und gibt ihr den letzten verbleibenden Gegenstand. Der Rest ist Sache des Computers (der Kavalier genießt und schweigt..).
Das wär's gewesen. 222 Punkte, Applaus!

–Alle Damen, die sich wegen eventueller chauvinistischer Äußerungen auf den Schlips getreten fühlen, haben völlig recht.

Leserantworten

Die Antwort zu »Wing Wars«

Harald Kessler aus Wien hing hoffnungslos bei dem Coleco-Spiel »Wing Wars« fest. Günther Netzke aus Backnang hat die Antwort:

Man muß nicht einen (wie in der Spielanleitung beschrieben), sondern neun Superkristalle erzeugen. Mehr als neun verlängern den Feuerstrahl des Drachen zusätzlich; damit kommt man mühelos an dem Felsengeist vorbei und kann sich in aller Ruhe den Super-Diamanten holen. Noch weitere Fragen?

Antwort zu »Time-Tunnel«

Stefan Engels kam bei dem Spiel »Time Tunnel« nicht weiter als bis zur Medusa. Daniel Wende aus Petersaurach hat die Antwort: Nachdem man die Medusa getötet hat, nimmt man die zwei Kerzenständer und stellt sie auf die zwei Säulen rechts und links neben dem Standort der Medusa. Wenn man sie jetzt entzündet, bekommt man die Karte. Noch Probleme?

Antwort zu »Hollywood Hijinx«

Konrad Cartini aus Darmstadt hat den Weg herausgefunden, um den Safe im Bomb Shelter zu öffnen. Man untersucht das Panel auf dem Safe genauer und analysiert die Namen genau. Danach ist die Kombination nicht mehr weit entfernt:
turn dial left to 4
turn dial right to 5
turn dial left to 7
Jetzt kann man den Safe problemlos öffnen.

Antwort zu »Phantasie«

Manfred Lemke kann aufatmen: Michael Christ aus Aschaffenburg kann fast all seine Fragen aus Power Play 2 beantworten.
– Die Schriftrollen befinden sich im Schloß von J.R.Trolkien.
– Um in die Höhlen der schwarzen Ritter zu kommen (hier befindet sich Nikademus) braucht man die »Götterrune«. Man bekommt sie im Dungeon der Astralebene, wenn man Luft, Erde, Feuer und mindestens sieben Ringe besitzt. Um den Tempel von Dosnebia zu kommen, muß mindestens einen Charakter der Party auf Level 15 sein.

Antwort zu »Ultima IV«

Christian Marz aus Wörth hat das Rollenspiel »Ultima IV« schon gelöst und hat uns die Antwort zu Volker Markls Problem geschickt. Bevor man das Spiel durch das Schlußwort »Infinity« beendet, muß man beweisen, daß man die acht Tugenden und die drei Prinzipien verstanden hat. Deshalb wird alles noch mal abgefragt: Zuerst sind die acht Tugenden dran (in der Reihenfolge, in der die Steine benutzt wurden). Dann fragt das Programm nach den drei Prinzipien: Ver – Amo – Cor. Wenn man diese Prozedur hat, darf man endlich »infinity« als Schlußwort eingeben – und schon hat man's geschafft.

Antwort zu »Plundered Hearts«

Plundered Hearts ist kein allzuschweres Adventure, auch wenn es einige Kopfnüsse enthält. Deshalb will Stefan Englhart aus Ingolstadt auch nicht allzuviel verraten, sondern hat schöne verschlüsselte Tips geschickt.

– Scherben bringen Glück, besonders bei Schiffen auf hoher See.

– Piraten reagieren auf weibliche Bekleidung sehr – zumindest nicht wie Gentlemen.

– So ein Rock der damaligen Zeit war sehr schwer, besonders wenn er mit Wasser getränkt ist. Aber man kann seine destruktiven Triebe ruhig ausnutzen (es ist sogar lebenswichtig).

– Auf dem Schiff gibt es einen Raum, in dem ein Messer liegt. Wenn man nicht so gut in Englisch ist, kann man ihn »überlesen«.

– Diogenes war ein kluger Mann, denn in einem Faß läßt es sich nicht nur gut wohnen.

– Zu salzig sollte man sich als Dame nicht ernähren. Besonders deshalb, weil man sonst später im Spiel nur noch Krokodilstränen weinen kann, wenn man nicht weiterkommt.

– Ob man will oder nicht: Opfer müssen gebracht werden, auch wenn ein älterer Lüstling versucht, sich an die Heldin heranzumachen. Immer cool bleiben und ihn bei Laune halten.

– Auch wenn unsere Heldin keine Arnoldine Schwarzenegger ist, so kann sie doch so manches Hindernis mittels Körperkraft überwinden.

– Ohne Rock kann man in diesem Spiel leichter nach Höherem streben.

– Eine Brosche schmückt nicht nur. Die Panzerknacker wären stolz auf sie.

– Es gibt gewisse Mittelchen, die verkraftet selbst der stärkste Alligator nicht.

– In der Bücherei ist ein Geheimgang und alle guten Dinge sind drei.

– Es lohnt sich die Anleitung genau zu studieren.



Videospiel-Tips

Metroid (Nintendo)

Gerd Schulze aus Stuttgart hat sich intensiv mit dem Nintendo-Spiel »Metroid« beschäftigt. Von ihm stammen Tips und Karte.

Allgemeine Tips zu Metroid:

- Der Eisstrahler (Eis) ist wesentlich nützlicher als der Wellenstrahler (W). Da man beide Waffen nicht gleichzeitig haben kann, sollte man sich für den Eisstrahler entscheiden.

- Im Bereich »Mini-Boss II« liegt in einem Gang ein Energietank (E). Vorsicht, denn beim 8. und 9. Mauerstein (von rechts) bricht man durch den Boden. Deshalb über die Falle springen.

- Der kleine Kraid (x) ist unwichtig; am besten gleich den echten Kraid (I) aufsuchen.

- Die Metroids zunächst mit dem Eisstrahler einfrieren und anschließend mit fünf Raketen vernichten.

- Die »Varia« (En) kann man erst holen, wenn man die Sprungstiefel (Sp) hat.

- Einige Gänge oder Räume sind nur mit Hilfe von eingefrorenen Gegnern (nur mit Eisstrahlern möglich), die man als Treppenstufen benützt, zu erreichen.

- Grundsätzlich gilt: Viel probieren. Es gibt einige versteckte Energietanks und Raketensilos, die nicht auf der Karte verzeichnet sind.

- Manchmal muß man sich mit Hilfe von Bomben oder Schüssen durch Mauern sprengen.

- Nach der Zerstörung des Mutterhirns müssen Sie in kurzer Zeit die Oberfläche des Planeten erreichen. Nicht nervös werden. Der Schacht nach oben ist nicht sehr hoch.

Erklärungen zur Karte:

M – Mutterhirn
R – Raketensilo
S – Start
K – Kugel-Extra
L – Langstrahler
E – Energietank
Eis – Eisstrahler
W – Wellenstrahler
En – Energieverlust halbiert
Bo – Bombe
Kr – Kreiselmine
Sp – Sprungstiefel
x – kleiner Kraid
I – Mini-Boss I: Kraid
II – Mini-Boss II: Ridley
⁞ – Aufzug

Tourian
Mini-Bosse I
Brinstar
Norfair
Mini-Bosse II

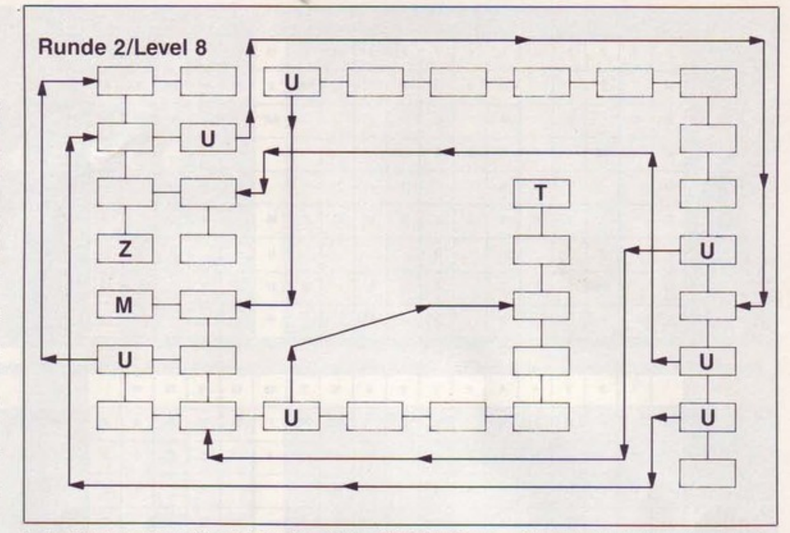
Ohne Karte ist man in dem verzwickten Labyrinth von Metroid ganz schön aufgeschmissen.

The Legend of Zelda (Nintendo)

Fans des Supermoduls »The Legend of Zelda« für das Nintendo Entertainment System kommen in dieser Power Play-Ausgabe voll auf ihre Kosten. Von Paul Röhrich aus Berlin stammen die Karten zu Dungeon 9 der ersten und Dungeon 7 bis 9 der zweiten Spielrunde. Die Karten der Oberwelt für die 1. und 2. Runde (siehe nächste Seite) hat uns Dieter Schröder-Wrobel aus Hamburg zugesandt. Darauf sind alle (?) Geheimgänge, Dungeons und Shops verzeichnet, die das Land Hyrule zu bieten hat.

Tips und Tricks zur ersten Runde:

- Der Köder ist im Shop in D5 am billigsten (60 Goldstücke).
- Um nach A12 zu gelangen, in den einsamen Bergen (B12) viermal nach oben gehen.
- Den blauen Ring gibt's im Shop in D5 (250 Goldstücke).
- Um nach G1 zu gelangen, im Urwald (G2) nach oben, links, unten, links gehen.
- Viele Shops und Herz-Container sind zunächst nicht sichtbar. Feuer (Kerze), Bomben und Flöte helfen in diesen Fällen.
- Die alten Frauen verkaufen Medizin, wenn man ihnen den Brief zeigt. Es empfiehlt sich, die Dungeons der Reihe nach (also von 1-9) aufzusuchen.



In den Dungeons der zweiten Spielrunde muß man höllisch aufpassen: fiese Monster gibt's dort en masse.

Tips und Tricks zur zweiten Runde:

- Den Urwald und die Einsamen Berge durchquert man genauso wie in der ersten Runde.
- Der Köder ist im Shop in A16 am billigsten (60 Goldstücke).
- Den blauen Ring gibt's ebenfalls im Shop in A16 (250 Goldstücke). Diesen Ring sollte man sich unbedingt besorgen, bevor man in die Dungeons aufbricht (dort geht's nämlich ganz schön wild zu).
- Auch in der zweiten Runde sind viele Shops und Eingänge versteckt.

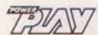
Doch damit nicht genug: Die Oberwelt-Karten zur ersten und zweiten Spielrunde findet Ihr auf der nächsten Seite.

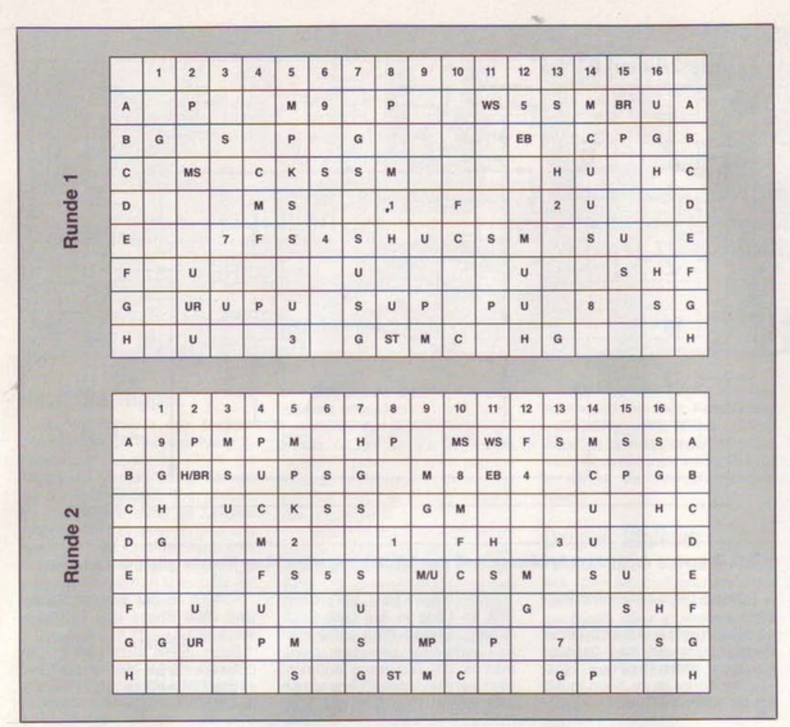
Runde 1/Level 9

Runde 2/Level 9

U: Unterirdischer Gang
G: Ganon
Z: Zelda (Level 9)
R: roter Ring und
P: silberner Pfeil
K: rote Kerze
T: Triforce-Teil
Z: Zauberstab (Level 8)
M: magischer Schlüssel

Die Erklärungen zu den Dungeon-Karten gelten für alle vier kartografierten Dungeons (Runde 2/Level 7 findet Ihr auf der nächsten Seite)





Runde 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
A		P			M	9		P			WS	5	S	M	BR	U	A
B	G		S		P		G					EB		C	P	G	B
C		MS		C	K	S	S	M					H	U		H	C
D				M	S			1		F			2	U			D
E			7	F	S	4	S	H	U	C	S	M		S	U		E
F		U					U					U			S	H	F
G		UR	U	P	U		S	U	P		P	U		8		S	G
H		U			3		G	ST	M	C		H	G				H

Runde 2

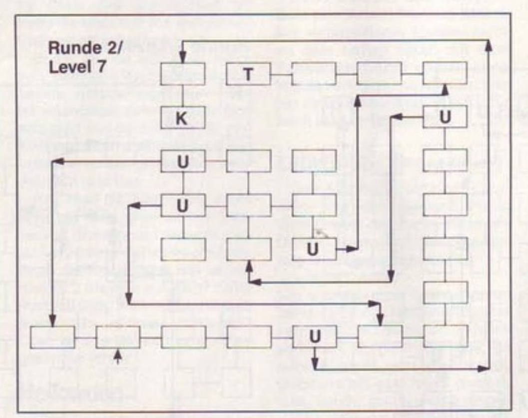
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
A	9	P	M	P	M		H	P		MS	WS	F	S	M	S	S	A
B	G	H/BR	S	U	P	S	G		M	8	EB	4		C	P	G	B
C	H		U	C	K	S	S		G	M				U		H	C
D	G			M	2			1		F	H		3	U			D
E				F	S	5	S		M/U	C	S	M		S	U		E
F		U		U			U					G			S	H	F
G	G	UR		P	M		S		MP		P		7			S	G
H					S		G	ST	M	C			G	P			H

Oben seht Ihr die Oberwelt-Karten zu »Legend of Zelda«. Unten sind die Erklärungen dazu und noch ein Dungeon abgebildet.



Erklärungen zu den Oberwelt-Karten:

1 - 9 : Eingänge zu den Dungeons
G : Glücksspiel
P : 20 Goldstücke Verlust
H : Herz-Container
F : Fee (volle Energie)
K : Kraftarmband
M : Alte Frau mit Medizin
C : Geheimgang
S : Shop
U : Goldstücke umsonst
WS : Weißes Schwert
MS : Magisches Schwert
EB : Einsame Berge
UR : Urwald
ST : Start
BR : Brief



Punch-Out (Nintendo)

Nachdem wir Euch in Power Play 5 die Paßwörter für den »Major« und »World Circuit« verraten haben, gibt's diesmal zwei neue Geheimcodes.

Wer 079 037 5683 eintippt, darf sich an Super Macho Man versuchen. Bernhard Zarnegin aus Basel in der Schweiz hat uns dieses Paßwort geschickt.

Für ganz Mutige, die gleich gegen Superstar Mike Tyson persönlich kämpfen wollen, haben wir folgendes Paßwort parat: 007 373 5963.

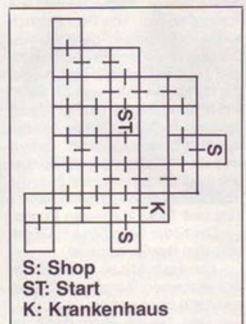
Wer Mike Tyson geschlagen hat, der soll sich bitte bei der Power Play-Redaktion melden. Von uns hat leider noch keiner die erste Runde gegen den Schwergewichts-Weltmeister überstanden (ein Treffer von Mike Tyson genügt, und schon wird man vom Ringrichter angezählt). Gibt es eine spezielle Taktik gegen diesen anscheinend unbezwingbaren Muskelprotz? (mg)

Ghost House (Sega)

Bei »Ghost House« für das Sega Master System kann man sich nicht nur mit Messer und Fäusten verteidigen. Wenn Sie auf Pfeile springen (insgesamt 16mal), die Ihrer Spielfigur in Kopfhöhe entgegen- kommen, werden Sie für zirka 30 Sekunden in einen Schutzschirm gehüllt. Nun können Sie alle Gegner berühren und somit vernichten. Niklas Lamping aus Berlin hat uns diesen Tip geschickt.

Kid Icarus (Nintendo)

Nintendo-Fan Bernhard Zarnegin aus der Schweiz hat sich längere Zeit mit dem Spiel »Kid Icarus« beschäftigt. Von ihm stammt die Karte zu Welt 1.4.



Nachdem wir in der letzten Power Play bereits die Paßwörter für die erste Welt verraten haben, folgen nun die Paßwörter für Welt 2.1 bis einschließlich 3.2.

Welt 2.1:
6000qr B0u200
O10004 H000Kc

Welt 2.2:
6000Sf D0h000
OT0008 I004aA

Welt 2.3:
A200mJ G06300
Gh0008 I0084X

Welt 2.4:
AA00Kp L0D200
mc0008 I0006T

Welt 3.1:
AA00CH P0W000
oZ000C I100Mz

Welt 3.2:
AA804o Q0C200
mW000C I104cY

My Hero (Sega)

Der folgende Kniff zu »My Hero« kommt von Christian Meyer aus Hamburg.

Wenn Sie am Ende einer Runde auf Moakin treffen, sollten Sie das Joypad nach oben und gleichzeitig den zweiten Feuerknopf drücken. Wird Moakin auf diese Weise besiegt, winken als Belohnung anstatt eines 10000-Punkte-Bonus ein 100000-Punkte-Bonus und zwei Zusatzleben.

Quartet (Sega)

Michael Ott aus Albstadt hat herausgefunden, wie man bei »Quartet« für das Sega-Videospiel die Startrunde (1 – 6) anwählen kann. Während das Titelbild gezeigt wird, müssen Sie Joypad 2 nach oben und gleichzeitig zwölfmal hintereinander die Pausetaste drücken. Anschließend entweder Knopf 1 von Joypad 1 oder Joypad 2 drücken (Ein- oder Zwei-Spieler-Modus).

Segas Modul-Parade

Alles, was das Sega-Herz begehrt, findet Ihr in dieser Übersicht: Sämtliche Module, die man zur Zeit in Deutschland kaufen kann, werden hier präsentiert. Auch wichtige Angaben wie Preis und Power-Wertung sind mit aufgeführt.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Seit dem Erscheinen des Sega Master Systems im Herbst '87 sind laufend neue Module veröffentlicht worden. Inzwischen kann man unter mehr als 40 verschiedenen Spielen wählen, die zwischen 49 und 79 Mark kosten. Damit Ihr Euch in dem Modul-Dschungel besser zurechtfindet, sind auf diesen beiden Seiten alle Sega-Spiele aufgeführt, die momentan in Deutschland erhältlich sind.

Zur besseren Orientierung haben wir die Übersicht in verschiedene Rubriken unterteilt. Neben dem Namen des Spiels ist die Modulart, eventuelle Besonderheiten und die unverbindliche Preisempfehlung aufgeführt. Darüber hinaus haben wir jedes Spiel stichpunktartig beschrieben. Wer sich genauer über ein Modul informieren will, der möge bitte den Bericht in der jeweiligen Power Play-Ausgabe lesen (sofern es bereits getestet wurde). Um Verwirrung zu vermeiden, haben wir jedes Spiel mit einer Power-Wertung bedacht – auch die älteren Module, die schon früher in unseren Spiele-Sonderheften eine Happy-Wertung erhielten oder überhaupt noch nicht beschrieben wurden.

Wer weitere Informationen oder Prospekte über das Sega Master System haben will, der soll sich bitte an den deutschen Vertrieb wenden: Ariolasoft/Sega, Postfach 1350, 4830 Gütersloh. Die Konsole und die Module bekommt Ihr normalerweise in jedem Kaufhaus und in vielen Elektromärkten. (mg)

Sportspiele

Spiel	Beschreibung	Modulart	Getestet in	Preis	Power-Wertung
Great Basketball	Gute Basketball-Simulation. Zwei-Spieler-Modus, (leicht besiegbare) Computer-Gegner, flotter Spielablauf, gute Steuerung.	1M	PP 3	59 Mark	6.5
Great Baseball	Gelungenes Baseball-Spiel mit guter Grafik. Computer-Gegner, Zwei-Spieler-Modus. Auch für Baseball-Neulinge interessant.	1M	PP 6	59 Mark	7
Great Golf	Knapp überdurchschnittliche Golf-Simulation. Intelligente Spielerführung (»Leader Board«-ähnlich); nur 18 Löcher.	1M	PP 3	59 Mark	5.5
Great Volleyball	Hervorragende Volleyball-Simulation mit beinahe genialer Steuerung. Computer-Gegner, Zwei-Spieler-Modus.	1M	PP 1	59 Mark	8
Great Soccer	Mittelmäßige Fußball-Simulation. Zwei-Spieler-Modus, Computer-Gegner, vertikales Scrolling, kleine Spielfiguren, nicht mehr lieferbar.	Cd	—	69 Mark	4.5
Pro Wrestling	Mißglückte Catch-Simulation mit viel zu kleinen Spielfiguren. Nur für absolute Catch-Freaks halbwegs interessant.	1M	—	79 Mark	2
Rocky	Boxen mit sehenswerter Grafik. Spielerisch nicht sehr anspruchsvoll. Drei verschiedene Gegner; Zwei-Spieler-Modus.	2M	—	79 Mark	6.5
Super Tennis	Ansprechende Tennis-Simulation. Zwei Spieler können nicht gegeneinander antreten; Team-Modus im Doppel.	Cd	—	49 Mark	6
World Soccer	Besser und billiger als »Great Soccer«. Zwei-Spieler-Modus, Computer-Gegner, horizontales Scrolling. Tolles Elfmeter-Schießen.	1M	—	59 Mark	6

Action

Spiel	Beschreibung	Modulart	Getestet in	Preis	Power-Wertung
Afterburner	Umsetzung des bekannten Spielautomaten; Spielerisch recht anspruchslos; Action pur mit flotter Grafik.	4M	PP 3	79 Mark	5
Action Fighter	Mischung aus »Spy Hunter« und »Xevious« mit vielen Leveln und einigen Extrawaffen. Horizontal scrollendes Action-Spiel.	1M	—	79 Mark	6.5
Aleste	Tolles, vertikal scrollendes Ballerspiel mit ungewöhnlichen Extrawaffen. Fantastische Grafik, nervenzerfetzende Action.	1M	PP 5	59 Mark	8
Alien Syndrome	Ansprechende Automaten-Umsetzung mit kleinen Mängeln. Extrawaffen, doch kein Zwei-Spieler-Modus.	2M	PP 3	69 Mark	7
Astro Warrier & Pit Pot	Zwei Spiele auf einem Modul. Astro Warrier: horizontal scrollendes Ballerspiel. Pit Pot: einfaches Action-Adventure.	1M	—	79 Mark	6.5
Choplifter	Erstklassige Automaten-Umsetzung des Ballerspiel-Klassikers. Top-Grafik, fesselnde Action, sechs Levels.	1M	—	79 Mark	8

Fortsetzung auf Seite 62


STAR KILLER
ROLF BOYKE
HEINI LENHARDT
BORIS SCHNEIDER
DER GEHEIME PLAN! 6. FOLGE. STARKILLER IST BEI DEN SPIELE-MEISTERSCHAFTEN AUF TETRIS GANZ SCHÖN IN DIE KLEMME GERATEN...


DR. BOBO UND TRANTOR SIND SCHON UNTERWEGS, UM ZU HELFEN
TRANTOR HEISSEN DANK!
IST GUT
DR. BOBO!! WO BLEIBEN SIE DENN?!
NUR NICHT HETZEN...
SPOTZ
TSCHUCK
TETRIS HALLE


DER VEREINBARTE TREFFPUNKT IST DIE TETRIS-HALLE
DR. BOBO
TRANTOR


SIE SIND DOCH TRANTOR?!
UND DU SEIN DR. BOBO?


TRANTOR MÄCHTIG FREUDE
RÖCHEL... GANZ MEINERSEITS...

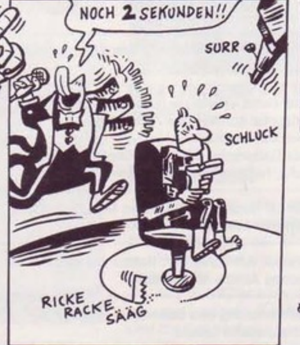

STARKILLER KLANG AM TELEFON ETWAS VERSTÖRT - WIR SOLLTEN MAL NACHSEHEN. HABEN SIE ETWAS KLEINGELD DABEI?
BRUMM
PIEP PIEP


KLEINGELD NICHT NÖTIG. TRANTOR ZAHLEN BARGELDLOS
AUCH 'NE METHODE ...


DR. BOBO! TRANTOR! DIE RETTUNG!
WIR HABEN EINEN GEHEIMEN PLAN!
SCHUH TELEFON


GEHEIMER PLAN? WAS SOLL DAS? HIERGEBLIEBEN!
DU HALTEN AUS! WIR HABEN IDEE!

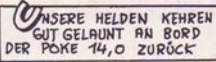

DER MODERATOR HAT SCHLECHTE NACHRICHTEN:
WEGEN EINES JOYSTICKFEHLERS MUSS TEILNEHMER STARKILLER AUSSCHEIDEN UND WIRD IN 3 SEKUNDEN ATOMISIERT!


NOCH 2 SEKUNDEN!!
SURR
SCHLUCK
RICKE RACKE SÄÄG


NOCH EINE SEKUNDE
SÄÄÄG!
DR. BOBO SÄGEN SCHNELLER!
SCHNAUF... ICH KANN NICHT MEHR









TRANTOR BERÜHMTER ROCKSTAR...

MIT HIT-SINGLE BURN, BABY, BURN!

HOT TRANTOR UND BAND

...BIS TAG, WO GROSSES KONZERT WAR...

LOS TRANTOR, HEIZ UNS EIN!

HEIZEN EIN?

KLICK KLACK

FLAMM

...DAS GEWESEN ENDE VON GROSSES KARRIERE.





Fortsetzung von Seite 59

Action

Spiel	Beschreibung	Modulart	Getestet in	Preis	Power-Wertung
Fantasy Zone	Horizontal scrollendes Ballerspiel mit bonbonfarbener, niedlicher Grafik. Zahlreiche Extrawaffen, viel Spielspaß.	1M	—	79 Mark	7.5
Fantasy Zone II	Exzellenter Nachfolger des Sega-Klassikers. Gleiches Spielprinzip, mehr Levels, bessere Grafik, mehr Extrawaffen.	2M	PP 3	69 Mark	7.5
Global Defense	Aufgemotzte »Missile Command«-Version für bis zu zwei Spieler. Horizontales Scrolling, wenig Extrawaffen, ordentlich Spielspaß.	1M	PP 4	59 Mark	6.5
Quartet	Gelungene Spielautomaten-Umsetzung. Trotzdem kein besonders gutes Ballerspiel für bis zu zwei Spieler (gleichzeitig).	1M	—	59 Mark	4.5
Secret Command	Horizontal scrollende Soldaten-Metzelei im »Ikari Warriors«-Stil mit Team-Modus für zwei Spieler. Ordentliche Grafik.	1M	PP 1	59 Mark	5.5
Space Harrier	Gute Spielautomaten-Umsetzung mit toll gezeichneter Grafik. Ballern pur. Etwas ruckhafte Animation.	2M	PP 1	69 Mark	6
Teddy Boy	Nettes Ballerspiel ohne spielerische Besonderheiten. 50 Levels, keine Extrawaffen.	Cd	PP 3	49 Mark	6.5
Transbot	Horizontal scrollendes Ballerspiel mit Extrawaffen. Erreicht nicht die Klasse von »Fantasy Zone I & II«.	Cd	—	69 Mark	6
Zillion: The Tri Formation	Enttäuschender Nachfolger. Reines Ballerspiel ohne Adventure-Einlagen. Auf Dauer ziemlich eintönig, aber tolle Grafik.	1M	PP 4	59 Mark	4.5

Action-Adventures

Alex Kidd in Miracle World	Viel Action mit einigen Puzzles. Enorm viel Spielwitz, gute Grafik. Nummer 1 bei den Sega-Redaktions-Hits '87.	1M	—	59 Mark	8
Spy vs Spy	Sega-Version des MAD-Comics »Spion gegen Spion«. Ulkiges Action-Adventure mit enttäuschender Grafik.	Cd	—	49 Mark	5
Super Wonder-boy Monsterland	Hervorragende Automaten-Umsetzung. Hoher Spielwert, viele versteckte Extras. Abwechslungsreich, gute Grafik.	2M	PP 6	69 Mark	8
The Ninja	Durchschnittliches Action-Adventure mit 13 Levels und viel Action. Vertikales Scrolling, abwechslungsreiche Grafik.	1M	—	59 Mark	5.5
Zillion	Action-Grübelei im Stil von »Impossible Mission«. Hohe Spielmotivation; gute Grafik.	1M	PP 2	59 Mark	7.5

Geschicklichkeits-Spiele

Alex Kidd: The Lost Stars	Enttäuschender Nachfolger des Sega-Hits. Sehr gute Grafik, wenig Spielwitz; Einfaches Hüpfspiel.	2M	PP 5	69 Mark	5.5
Bank Panic	Gelungene Spielautomaten-Umsetzung. Einfaches aber unterhaltsames Spielprinzip. Auf Dauer nicht sehr abwechslungsreich.	Cd	PP 2	49 Mark	7
Fantasy Zone: The Maze	Keine Ähnlichkeiten zu den beiden Vorgängern. »Pac-Man«-Version mit Extrawaffen; zwei Spieler gleichzeitig; macht Spaß.	1M	PP 5	59 Mark	6.5
Ghost House	Einfaches Geschicklichkeitsspiel ohne Besonderheiten. Mittelmäßige Grafik, wenig spielerische Abwechslung.	Cd	PP 4	49 Mark	4
Kung Fu Kid	Mäßiges Spiel mit Karate-Touch. Nette Grafik, aber ziemlich einfach. Nach wenigen Tagen durchgespielt.	1M	PP 3	59 Mark	3.5
My Hero	Unterhaltsames Geschicklichkeits-Spiel. Kaum Unterschiede zum Automaten-Vorbild. Ordentliche Grafik.	Cd	—	69 Mark	6
Wonderboy	Erstklassige Automaten-Umsetzung mit sehr schöner Grafik. Hoher Spielwert, sehr viele verschiedene Levels.	1M	—	59 Mark	8

Rennspiele & Simulationen

Spiel	Beschreibung	Modulart	Besonderheiten	Getestet in	Preis	Power-Wertung
Enduro Racer	Wenig Ähnlichkeiten mit gleichnamigen Spielautomaten. Mittelmäßiges Motorrad-Rennen mit zehn Strecken.	1M	—	PP 2	59 Mark	6.5
F-16 Fighter	Flugsimulator mit bescheidener Grafik. Wird mit beiden Joypads gespielt. Zehn Schwierigkeitsgrade.	Cd	—	—	69 Mark	3.5
Hang On	Gute Umsetzung des Spielautomaten. Motorrad-Rennen mit flotter und gut animierter Grafik. Fünf verschiedene Strecken.	Cd	Gr	—	—	5.5
Out Run	Umsetzung des Spielhallen-Superhits. Autorennen mit Berg- und Talfahrt; zum Teil sehr gute, wenn auch etwas ruckligе Grafik.	2M	—	—	69 Mark	6.5
World Grand Prix	Autorennen mit hervorragender Grafik. Zwölf verschiedene Rennstrecken; inklusive Strecken-Editor.	1M	—	—	79 Mark	7.5

3D- und Lichtpistolen-Spiele

Blade Eagle 3D	Vertikal scrollendes Ballerspektakel in 3D. Ähnlichkeiten zu »Astro Warrior«. Kaum spielerische Abwechslung.	1M	3D	PP 6	79 Mark	5.5
Space Harrier 3D	3D-Version des Sega-Klassikers. Schlechter als das 2D-Vorbild; deutlich ruckligere Animation. Nur für Fans.	2M	3D	PP 5	79 Mark	4
Zaxxon 3D	Enttäuschende 3D-Version des Spielhallen-Klassikers. Wenig spielerische Abwechslung; Unterdurchschnittliche Grafik.	2M	3D	PP 4	79 Mark	3
Missile Defense 3D	Langweilige 3D-Lichtpistolen-Action. Einfaches Spielprinzip; kaum Abwechslung.	1M	3D,LP	PP 2	79 Mark	2.5
Gangster Town	Witziges Spiel für die Lichtpistole. Gute Grafik, ordentlich Spielspaß, versteckte Punkte-Extras. Zwei Spieler gleichzeitig.	1M	LP	PP 1	59 Mark	6.5
Shooting Gallery	Lichtpistolen-Ballerei pur. 24 Levels, gute Grafik, keine spielerischen Finessen. Macht Spaß.	1M	LP	—	59 Mark	6.5
Shooting Games	Drei Spiele für die Lichtpistole auf einem Modul: Tontaubenschießen (sehr gut), Urwald-Safari und Zielschießen.	1M	LP	—	69 Mark	6.5

Die Erklärungen zu der Modul-Übersicht seht Ihr hier auf einen Blick ▶

LP: nur mit Lichtpistole spielbar
3D: nur mit 3D-Brille spielbar
Gr: liegt dem Grundgerät bei

Cd: Sega Card (32-KByte-Speicher)
1M: Mega Cartridge (128-KByte-Speicher)
2M: Zwei Mega Cartridge (256-KByte-Speicher)
4M: Vier Mega Cartridge (512-KByte-Speicher)









Aufgeräumt

Schlag nach bei Power Play: Welche Spiele wir in den ersten fünf Ausgaben bewerteten, verrät Euch diese Übersicht.

Jede Power Play-Ausgabe ist randvoll mit Spiele Bewertungen. Damit Ihr einen Überblick habt, welchen Titel wir wann testeten, haben wir einen Ausdruck unserer Wertungs-Datenbank zusammengestellt. Computer-, Video- und Automaten-Spiele, die wir in Power Play 1 bis 5 testeten, sind hier alphabetisch sortiert. Neben dem Namen wird angegeben, in welcher Ausgabe wir das Spiel testeten, welche Gesamt-Wertung es erhielt und welche Version wir besprochen haben.

Wir planen, in unregelmäßigen Abständen immer wieder aktualisierte Versionen der Bewertungs-Liste zu veröffentlichen. Wenn Ihr Ideen habt, wie man die Übersicht besser gestalten könnte, dann schreibt uns. (hl)

Computerspiele

Name	System	Power-Wertung	Test in:
2400 A.D.	Apple II	7.5	PP 3
720 Grad	C 64	6.0	PP 3
Abyss	C 64	6.5	PP 3
Ace 2	C 64	3.5	PP 1
Advanced Tactical Fighter	CPC	4.5	PP 5
Airbone Ranger	C 64	7.0	PP 2
Apollo 18	C 64	4.5	PP 3
Arkanoid 2: Revenge of Doh	C 64	7.0	PP 5
Asterix im Morgenland	Atari ST	2.5	PP 2
Athena	C 64	5.5	PP 1
ATV Simulator	C 64	4.0	PP 3
Backlash	Amiga	7.0	PP 3
Badlam	C 64	6.0	PP 5
Ball Breaker 2	CPC	3.0	PP 5
Ball Raider	Amiga	1.5	PP 4
Bangkok Knights	C 64	6.0	PP 3
Bard's Tale	Atari ST	9.0	PP 1
Bard's Tale	MS-DOS	9.0	PP 1
Bard's Tale 3	Apple II	9.0	PP 5
Basil	C 64	6.0	PP 2
Basket Master	CPC	2.0	PP 2
Beat-it	C 64	6.0	PP 3
Beyond the Ice Palast	Atari ST	6.5	PP 5
Beyond Zork	MS-DOS	8.0	PP 2
Black Lamp	Atari ST	6.5	PP 4
Blastaball	Amiga	2.0	PP 5
BMX Kidz	C 64	6.5	PP 3
BMX Simulator	Amiga	6.5	PP 1
Bob Moran: Ritterzeit	Atari ST	3.5	PP 4
Bobo	Atari ST	5.5	PP 5
Bolo	Atari ST	6.5	PP 5
Bone Cruncher	Amiga	5.5	PP 5
Border Zone	MS-DOS	7.5	PP 2
Brainstorm	Amiga	2.0	PP 4
Bravestarr	C 64	3.5	PP 3
Bubble Bobble	Atari ST	8.0	PP 1
Bubble Bobble	Amiga	8.0	PP 5
Bubble Ghost	Atari ST	5.5	PP 2
Buggy Boy	C 64	8.5	PP 2
Buggy Boy	Atari ST	8.0	PP 5
California Games	CPC	2.5	PP 4
Captain America	C 64	5.0	PP 1
Captain Blood	Atari ST	7.0	PP 3
Card Sharks	C 64	7.0	PP 5
Carrier Command	Atari ST	8.0	PP 5
Championship Sprint	C 64	4.0	PP 5
Chernobyl - The Syndrome	C 64	1.0	PP 5
Chuck Yeager's AFT	C 64	8.0	PP 1
Clever & Smart	Atari ST	4.0	PP 2
Clever & Smart	C 64	3.5	PP 2
Colossus Mah Jong	C 64	6.0	PP 3
Combat School	C 64	7.5	PP 2
Corporation	C 64	6.5	PP 5
Cosmic Causeway	C 64	7.0	PP 2
Crack	Amiga	5.0	PP 5
Crystal Raider	Atari XL	7.5	PP 3
Cybernoid	CPC	7.0	PP 5
Deflektor	C 64	7.0	PP 3
Deflektor	CPC	7.5	PP 3
Demon Stalkers	C 64	6.5	PP 2

Name	System	Power-Wertung	Test in:
Detonator	Amiga	6.0	PP 2
Discovery	C 64	3.5	PP 1
Dr. Fruit	Amiga	3.5	PP 1
Driller	CPC	8.5	PP 2
Druid II: Enlightenment	C 64	7.0	PP 1
Dungeon Master	Atari ST	9.5	PP 2
Ebonstar	Amiga	5.0	PP 5
Eco	Atari ST	3.5	PP 3
Eco	Amiga	3.5	PP 5
Elite	MS-DOS	8.5	PP 2
Emetic Skimmer	Amiga	4.5	PP 3
Enduro Racer	Atari ST	6.0	PP 3
Falcon	MS-DOS	8.0	PP 4
Ferrari Formula One	Amiga	5.5	PP 5
Fire-Fly	C 64	7.0	PP 4
Flying Shark	C 64	7.0	PP 3
Flying Shark	CPC	5.0	PP 4
Freddy Hardest	CPC	3.0	PP 2
Galactic Games	C 64	4.0	PP 2
Garfield	C 64	4.5	PP 3
Garrison II	Amiga	6.5	PP 4
Gauntlet II	C 64	6.5	PP 3
Gnome Ranger	Atari ST	5.0	PP 1
Goldrunner	Amiga	4.0	PP 1
Grand Prix Simulator	C 64	6.0	PP 3
Grand Prix Tennis	CPC	2.5	PP 4
Great Giana Sisters	Amiga	8.0	PP 4
Great Giana Sisters	C 64	8.0	PP 2
Gryzor	CPC	8.5	PP 3
Gryzor	C 64	4.0	PP 4
Gryzor	MS-DOS	5.0	PP 4
Guild of Thieves	C 64	8.0	PP 1
Gutz	C 64	6.0	PP 5
Hunter's Moon	C 64	6.0	PP 4
Hyper Blob	C 64	7.0	PP 1
I Ball II	C 64	4.0	PP 4
I, Ball	Atari ST	2.5	PP 5
IK+	CPC	7.0	PP 3
IK+	C 64	7.5	PP 2
Ikari Warriors	Atari ST	5.0	PP 5
Ikari Warriors	C 64	7.0	PP 5
Impact	MS-DOS	7.0	PP 3
Impact	Amiga	7.5	PP 1
Implosion	C 64	3.0	PP 1
Impossible Mission II	C 64	8.5	PP 5
In 80 Days around the...	C 64	4.0	PP 1
Indiana Jones	Atari ST	4.0	PP 1
Indoor Sports	Amiga	6.5	PP 3
Inside Outing	C 64	5.0	PP 3
International Soccer	C 64	8.5	PP 3
IO	C 64	8.0	PP 5
Iridon	Amiga	5.5	PP 5
Isnogud	Atari ST	2.5	PP 5
Jack the Nipper	CPC	6.5	PP 1
Jack the Ripper	C 64	5.0	PP 4
Jackal	CPC	1.0	PP 2
Jagd auf Roter Oktober	Amiga	5.5	PP 2
Jet	Amiga	6.5	PP 4
Jet Bike Simulator	CPC	7.0	PP 4
Jinks	Amiga	7.0	PP 4
Jinxter	C 64	8.0	PP 4
Jinxter	Atari ST	9.0	PP 1
Jump Jet	Atari ST	3.0	PP 4
Karnov	C 64	2.0	PP 5
Karting Grand Prix	Amiga	6.0	PP 4
King of Chicago	Amiga	3.0	PP 4
Knight Games II	C 64	4.5	PP 4
Kolonialmacht	C 64	4.0	PP 2
Kwasimodo	Amiga	0.5	PP 4
Leviathan	Amiga	3.0	PP 2
Madballs	C 64	3.0	PP 3
Magnetron	C 64	7.0	PP 5
Mandroid	C 64	2.0	PP 4
Maniax	Atari ST	6.5	PP 5
Marble Madness	Atari ST	4.0	PP 1
Masters of the Universe	C 64	3.0	PP 3
Match Day 2	CPC	3.5	PP 3
Match Day 2	C 64	2.5	PP 3
Mean Streak	C 64	4.5	PP 2
Microdeal Intern. Soccer	Atari ST	4.0	PP 5
Midi Maze	Atari ST	7.5	PP 1
Mike the Magic Dragon	Amiga	5.5	PP 3
Mini-Putt	C 64	7.5	PP 2
Moebius	Amiga	6.5	PP 3
Morpheus	C 64	5.5	PP 4
Motos	C 64	7.5	PP 3
Nebulus	C 64	9.0	PP 1
Nigel Mansell's Grand Prix	CPC	5.5	PP 5
Northstar	C 64	5.0	PP 5
Northstar	Atari ST	6.0	PP 5
Not a Penny more...	C 64	2.0	PP 3
Obliterator	Amiga	6.0	PP 5
Octapolis	C 64	6.0	PP 4
Oids	Atari ST	8.5	PP 4
Ooze	Atari ST	6.5	PP 5
Out Run	C 64	3.0	PP 3
Out Run	CPC	2.0	PP 3
Pac-Land	C 64	5.5	PP 5
Pandora	C 64	5.0	PP 5
Phoenix	Atari ST	4.5	PP 3
Pink Panther	Amiga	6.5	PP 5

Name	System	Power-Wertung	Test in:
Police Quest	Atari ST	6.0	PP 4
Pool	Atari ST	6.0	PP 5
Ports of Call	Amiga	5.0	PP 4
Power at Sea	C 64	4.0	PP 5
Power Play	Amiga	5.0	PP 3
Power Styx	Amiga	6.0	PP 5
Predator	C 64	3.5	PP 5
Pro Ski Simulator	CPC	4.0	PP 3
Project Stealth Fighter	C 64	7.0	PP 2
Psycho Soldier	C 64	2.5	PP 3
Quedex	C 64	8.0	PP 1
R.I.S.K.	C 64	6.0	PP 3
Rallye Master	Amiga	2.0	PP 2
Rampage	Atari ST	6.5	PP 3
Rampage	C 64	5.5	PP 2
Rana Rama	Atari ST	6.5	PP 2
Rastan	C 64	6.5	PP 3
Return to Atlantis	Amiga	3.0	PP 4
Return to Genesis	Atari ST	6.5	PP 5
Rimrunner	C 64	3.5	PP 5
Road Warrior	C 64	1.5	PP 5
Roadwars	Amiga	2.5	PP 4
Rocky	Amiga	0.5	PP 4
Rolling Thunder	Amiga	5.0	PP 5
Rolling Thunder	C 64	6.5	PP 5
Rygar	C 64	4.5	PP 3
Samurai Warrior	C 64	5.0	PP 5
Sarcophaser	Amiga	7.0	PP 5
September	C 64	7.0	PP 5
SEUCK	C 64	8.5	PP 1
Shadowgate	Atari ST	7.0	PP 4
Sherlock	MS-DOS	7.0	PP 3
Sidearms	C 64	4.5	PP 2
Sidearms	CPC	1.0	PP 5
Sidewinder	Amiga	6.5	PP 5
Sidewize	C 64	3.5	PP 2
Skate or die	C 64	7.0	PP 2
Skyfox II	C 64	4.0	PP 3
Slap Fight	Atari ST	7.0	PP 5
Slaygon	Atari ST	4.5	PP 4
Soccer King	Amiga	2.5	PP 3
Sokoban	MS-DOS	9.0	PP 1
Solomon's Key	C 64	8.5	PP 1
Space Ranger	Amiga	4.5	PP 3
Speed	Amiga	0.5	PP 4
Spinworld	Amiga	2.0	PP 5
Spore	C 64	6.0	PP 2
Star Trek	Atari ST	8.0	PP 2
Star Wars	Atari ST	7.0	PP 2
Stealth Mission	C 64	4.5	PP 4
Street Gang	C 64	3.0	PP 1
Street Sports Basketball	MS-DOS	5.0	PP 4
Street Sports Basketball	C 64	7.5	PP 1
Strike Fleet	C 64	7.0	PP 4
Strip Poker II Plus	Amiga	1.5	PP 5
Sub Battle Simulator	C 64	7.0	PP 3
Super Hang-On	CPC	6.0	PP 3
Super Sprint	Atari ST	7.5	PP 2
Superstar Ice Hockey	MS-DOS	8.0	PP 1
Superstar Soccer	CPC	6.5	PP 3
Superstar Soccer (Disk.)	C 64	6.0	PP 2
Superstar Soccer (Kass.)	C 64	2.5	PP 3
Tanglewood	Atari ST	5.5	PP 3
Target Renegade	C 64	7.0	PP 5
Task III	C 64	4.0	PP 4
Teakwondo	Amiga	3.5	PP 4
Terramax	Amiga	3.5	PP 3
Terrorpods	Amiga	8.0	PP 1
Test Drive	C 64	3.5	PP 2
Test Drive	Amiga	4.0	PP 2
Tetris	Amiga	8.0	PP 3
Tetris	C 64	8.0	PP 3
Tetris	MS-DOS	8.5	PP 3
The Games: Winter Edition	C 64	6.0	PP 5
The Train	C 64	6.5	PP 4
The Wall	Amiga	3.0	PP 4
Thrust	Atari ST	8.0	PP 5
Thrust 2	C 64	2.5	PP 5
Thunder Boy	Amiga	6.0	PP 3
Thundercats	CPC	5.5	PP 1
Thundercats	C 64	7.5	PP 1
Thunderchopper	C 64	6.5	PP 4
Thundercross	C 64	1.0	PP 4
Time Bandit	Amiga	7.5	PP 4
Tomahawk	MS-DOS	5.0	PP 4
Top Fuel Challenge	C 64	0.5	PP 5
Tour de Force	CPC	2.5	PP 4
Track and Field	C 64	4.0	PP 1
Tracker	MS-DOS	7.5	PP 1
Transmuter	Atari XL	5.0	PP 3
Trantor	CPC	7.0	PP 2
Traz	C 64	6.5	PP 4
Trivia Trove	Atari ST	5.5	PP 4
Trolls	C 64	3.5	PP 5
Ultima 5	Apple II	9.0	PP 5
Ultima 4	MS-DOS	8.0	PP 3
Vampire's Empire	C 64	3.0	PP 5
Volleyball-Simulator	C 64	3.5	PP 4
War Heli	Atari ST	7.0	PP 5
Western Games	Amiga	6.5	PP 3

Name	System	Power-Wertung	Test in:
Winter Olympiad '88	Atari ST	4.0	PP 3
Winter Olympiad '88	C 64	3.0	PP 3
Wizball	Atari ST	7.5	PP 3
Wizball	MS-DOS	7.5	PP 4
Wu Lung	C 64	7.0	PP 5
Xenon	Atari ST	4.5	PP 4
Xor	C 64	7.0	PP 2
Xor	CPC	7.0	PP 2
Yogi Bear	C 64	4.5	PP 1

Videospiele

Name	System	Power-Wertung	Test in:
3D Missile Defense	Sega	2.5	PP 2
Afterburner	Sega	5.0	PP 3
Aleste	Sega	8.0	PP 5
Alex Kidd: Lost Stars	Sega	5.5	PP 5
Alien Syndrome	Sega	7.0	PP 3
Athletic World	Nintendo	7.0	PP 3
Balloon Fight	Nintendo	6.5	PP 1
Bank Panic	Sega	7.0	PP 2
Castlevania	Nintendo	8.0	PP 4
Clu Clu Land	Nintendo	6.5	PP 3
Duck Hunt	Nintendo	2.5	PP 3
Enduro Racer	Sega	6.5	PP 2
Fantasy Zone II	Sega	7.5	PP 3
Fantasy Zone: The Maze	Sega	6.5	PP 5
Gangster Town	Sega	6.5	PP 1
Ghost House	Sega	4.0	PP 4
Global Defense	Sega	6.5	PP 4
Golf	Nintendo	5.0	PP 2
Gradius (Nemesis)	Nintendo	8.5	PP 4
Great Basketball	Sega	6.5	PP 3
Great Golf	Sega	5.5	PP 3
Great Volleyball	Sega	8.0	PP 1
Gumshoe	Nintendo	7.0	PP 3
H.E.R.O.	VCS	7.0	PP 5
Ice Hockey	Nintendo	9.5	PP 5
Jr. Pac-Man	VCS	4.5	PP 1
Jungle Hunt	Atari XE	4.0	PP 2
Kid Icarus	Nintendo	7.0	PP 1
Kung Fu	Nintendo	4.5	PP 2
Kung Fu Kid	Sega	3.5	PP 3
Kung-Fu Master	VCS	7.5	PP 4
Legend of Zelda	Nintendo	8.5	PP 2
Lode Runner	Atari XE	8.0	PP 3
Mario Bros.	Nintendo	6.5	PP 1
Metroid	Nintendo	8.0	PP 4
Midnight Magic	VCS	5.5	PP 3
Moon Patrol	Atari XE	6.0	PP 1
Pinball	Nintendo	3.5	PP 3
Pole Position	Atari XE	4.0	PP 2
Private Eye	VCS	6.0	PP 5
Pro Wrestling	Nintendo	6.5	PP 4
Punch-Out	Nintendo	8.0	PP 4
R.C. Pro-Am	Nintendo	8.5	PP 5
Rad Racer	Nintendo	7.5	PP 4
Real Sports Tennis	VCS	6.5	PP 3
Secret Command	Sega	5.5	PP 1
Skateboarding	VCS	7.0	PP 4
Slalom	Nintendo	6.0	PP 3
Soccer Nintendo	Nintendo	5.5	PP 3
Solaris	VCS	8.0	PP 1
Space Harrier	Sega	6.0	PP 1
Space Harrier 3D	Sega	4.0	PP 5
Stargate	VCS	7.0	PP 2
Subterranea	VCS	5.5	PP 5
Summer Games	VCS	6.5	PP 2
Teddy Boy	Sega	6.5	PP 3
Tennis	Nintendo	8.0	PP 2
The Goonies II	Nintendo	8.0	PP 5
Urban Champion	Nintendo	1.5	PP 2
Volleyball	Nintendo	6.5	PP 4
Wild Gunman	Nintendo	2.5	PP 5
Winter Games	VCS	7.5	PP 2
World Soccer	Sega	6.0	PP 3
Wrecking Crew	Nintendo	3.5	PP 1
Zaxxon 3D	Sega	3.0	PP 4
Zillion	Sega	7.5	PP 2
Zillion II: Tri Formation	Sega	4.5	PP 4

Automatenspiele

Name	Power-Wertung	Test in:
720 Grad	7.0	PP 2
A.P.B.	7.0	PP 1
Afterburner	8.0	PP 2
Blades of Steel	7.5	PP 4
Blasteroids	9.0	PP 4
Dragon Spirit	6.0	PP 4
Exzisus	5.0	PP 3
Gauntlet II	7.0	PP 1
Oscar	7.0	PP 3
Pac-Mania	8.0	PP 3
R-Type	7.5	PP 3
Rack 'em up	7.0	PP 5
Roadblasters	8.0	PP 1
Super Contra	4.5	PP 4
Thunder Blade	8.5	PP 5
Time Soldiers	7.0	PP 2
Top Speed	4.0	PP 5
Typhoon	5.5	PP 5
Xybots	6.5	PP 5



128er-Power

Ich (und wahrscheinlich alle C128-User) fühle mich von den Softwarefirmen in bezug auf Spiele völlig alleingelassen. Als ich mir den C128 (meiner Meinung nach der beste 8-Bit-Computer) gleich nach seinem Erscheinen zulegte, dachte ich, daß es wegen dem großen Speicher und der hohen Auflösung bald super Spiele geben würde, aber nichts geschah.

Wurde schon an eine Umsetzung von »SEUCK« für den C128 gedacht? Dann könnten sich die 128er-Besitzer ihre Spiele selbst schreiben.

Jan Marco Luh, Gießen

Von SEUCK ist leider keine spezielle Version für den C128 geplant. Ein Ende der C 128-Software-Flaute ist auch nicht abzusehen (Da hilft nur »Go 64«). Amiga-Besitzer hingegen dürfen sich freuen, denn Outlaw will SEUCK für diesen Computer umsetzen. (hl)

Automatisiert

Als ich das erste Mal Power Play (Ausgabe 2) kaufte und durchgewühlt hatte, war es klar für mich: dieses Magazin steht ganz oben auf der monatlichen Beschaffungsliste. Eure Spieletests, Tricks und Tips sind Spitzenklasse, obwohl für meinen Computer, einen Schneider-CPC 464, nicht sehr viel getestet wird. Na ja, halte ich mich dann eben mehr an die Tips.

Neulich war ich in einer Spielhalle und erinnerte mich natürlich sofort an Eure Automaten-Tests wie »Afterburner«, »Blasteroids« oder »R-Type«. Was lag also näher, als sich mal nach so einem Automaten umzusehen und eventuell davor zu klemmen. Aber die ganze Suche war umsonst, kein einziger Automat mit »Euren« Spielen war zu sehen. Und so wollte ich mal fragen, wo Ihr die Automaten testet; nur in großen oder auch in kleinen Spielhallen?

Markus Beltramini, Leonberg

Wir sehen uns die neuen Spielautomaten bei einem Automaten-Großhändler in München an. (hl)

Zack-Bong

Mir liegt Ausgabe 4 von Power Play vor und ich möchte Ihnen kurz ein paar Zeilen schreiben. »Starkiller« müssen Sie unbedingt drinlassen, der flammende Trantor ist einfach köstlich (»Thorsten viel froh! Thorsten lesen Power Play!«), auch der etwas merkwürdige Doc Bobo ist herrlich.

Videospiel-Tests gehören heutzutage einfach dazu. Wer weiß – vielleicht kaufe ich mir eines Tages auch eine Sega- oder Nintendo-Konsole.

Jetzt noch etwas zu den Testern: Gregor Neumann regt sich zu leicht über Spiele auf, in denen getötet wird. Ich spiele so gut wie nie Vertreter des Zack-Bong-Genres. Aber wenn mir ein solches Programm in die Finger kommt, das technisch und motivationsmäßig sehr gut ist, dann kaufe ich es unabhängig davon, ob man nun auf Monster, Blechdosen oder eben Menschen schießt. Nicht soviel Moralismus also, es ist ja wirklich nur Spiel.

Thorsten Franz, Swisttal Heimerzheim

Haschereien

Von vielen Programmierern (zumindest auf dem Amiga) wird immer noch der Fehler gemacht, zugunsten von grafischen und/oder akustischen Effekthaschereien den nicht vorhandenen Spielwitz zu kaschieren. Oder das Programm wird dermaßen mit unterschiedlichen Spielideen überlastet, daß kein einheitliches, durchschlagendes Spielprinzip mehr möglich ist.

Christoph Pütz, Neuss

Abwärts

Eure Tests sind wirklich super und ich glaube, es kann sich kein Computer- oder Videospiel-Besitzer benachteiligt fühlen. Nur eines fällt einem sofort auf, wenn man die verschiedenen Ausgaben von Power Play durchblättert: Das Niveau der Spiele scheint ja ordentlich zurückgegangen zu sein. Während in der ersten Ausgabe etliche Spiele Wertungen von 8,5 bis 9 erreichten, gibt es in den anderen keinen Test eines wirklichen Spitzenspiels. Kommt das vielleicht daher, daß Ihr zuviele Action- und zu wenig Strategie-Spiele und Adventures testet? Oder gehen den Programmierern wirklich die Ideen aus?

Robert Schürhuber, A-Wien

Danke fürs Lob. Die ersten beiden Power Play-Ausgaben erschienen in der Weihnachtszeit, in der besonders viel (und auch relativ viel gute) Computerspiele veröffentlicht werden. Deshalb hat es in diesen Ausgaben eine Häufung von besonders guten Wertungen gegeben. Daß wir verhältnismäßig viel Action-Spiele testen, liegt daran, daß es in diesem Genre die meisten Neuerscheinungen gibt. (hl)

Gleichberechtigung?

Viele Computerspiele sind ausschließlich auf männliche Interessen zugeschnitten. Dies wird besonders deutlich am Beispiel von »Strip Poker«. Es gibt jetzt schon eine Vielzahl von Spielversionen, in denen sich jedoch ausschließlich Damen »entblättern«. Glauben die Hersteller(innen?) denn wirklich, daß nur Männer vorm Computer sitzen? Wo bleibt das frauengerechte Strip-Poker und welche(r) Software-Hersteller(in) nimmt diese Herausforderung an?

(Silvia Seyfarth und Sylvia Trautvetter, Berlin)

Da haben die beiden Damen vollkommen recht. Die Redaktion erwartet mit Spannung die ersten Stellungnahmen von Softwarefirmen. (hl)



In einem Starkiller-Cartoon der letzten Ausgaben verewigten wir unseren Leser Frank Matzke. Er griff prompt zum Zeichenstift und illustrierte anschaulich seine Rachepläne. Wir sind gewarnt...

Quadralien

Auf einem irdischen Atomkraft-Satelliten mampft ein Alien wertvolle Energie. Ein halbes Dutzend Roboter soll dem Vielfraß auf die Finger klopfen.

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 bis 79 Mark (Diskette) ★ Logotron

Grafik	6
Sound	6
Power-Wertung	7

Atomkraft ist gefährlich – also lagert man die Atomkraftwerke in einen riesigen Satelliten im Erdorbit aus. Doch da nistet sich ein fremdes Wesen aus dem All im Reaktor-Satelliten ein. Das »Quadralien« ist nicht besonders böse, sondern hungrig; es will nur die Energie des Reaktors vernaschen. Leider bleibt da für die Menschheit kein Saft mehr übrig.

Um das Alien aus der Station zu vertreiben, stehen lediglich sechs fernlenkbare Wartungs-Roboter zur Verfügung. Diese könnten sich durch die 24 Räume der Station schleichen, um dann das Alien irgendwie zu beseitigen. Doch der Satellit droht wegen Überhitzung zu explodieren. Wenn die Temperatur kritische Werte erreicht, müssen Sie mit den Robotern Fässer mit Kühlfüssigkeit in Einfüll-Stutzen schubsen.

Die Station ist in vier Levels zu je sechs Räumen aufgeteilt. Innerhalb eines Levels dürfen Sie die Räume beliebig betreten, um jedoch Zugang zum nächsten Level zu erhalten, müssen Sie mit den Robotern möglichst viel radioaktiven Müll in der Station vernichten. Die Roboter nehmen den Müll per Tastendruck auf, haben aber nicht unbegrenzte Lade-Kapazität und müssen deswegen immer wieder an bestimmten Stellen entleert werden.

Sie beamen immer gleich zwei Roboter in einen Raum des Satelliten und schalten zwischen diesen dann hin und her. Dies ist wichtig, da sich viele logische Rätsel nur durch die Zusammenarbeit von zwei Robotern lösen lassen. Die Roboter haben unterschiedliche Eigenschaften wie Energie-Verbrauch, Laderaum und Laser-Leistung. Radioaktiver Abfall wird durch Tastendruck eingesammelt. Andere Gegenstände können entweder verschoben oder mit dem Laser zerstrahlt werden.

Neben dem Gewirr der Gänge, in dem man sich leicht verirrt, machen feindliche Roboter mit magnetischen Eigenschaften das Spiel besonders schwer. Blaue Roboter stoßen sich gegenseitig ab, rote ziehen sich an. Wenn Sie also einen einzigen roten Roboter anschubsen, können dessen Anziehungskräfte eine wahre Ketten-Reaktion auslösen, die Ihnen den Weg freimacht oder blockiert – hier ist Ihre Intelligenz gefragt.

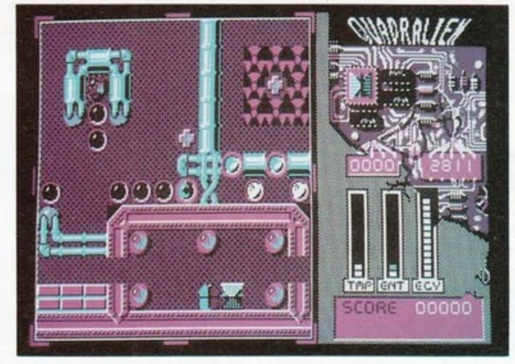
Doch den Programmierern war das alles noch nicht genug: Es gibt noch viele weitere Hindernisse, wie etwa Magnet-Generatoren, unsichtbaren Atom-Müll, Lichtschalter und die Aliens selber, die Geduld, Geschick und Gedanken auf eine harte Probe stellen.

Quadralien wird mit Tastatur und Joystick gesteuert, in den Menüs muß man auch mal zur Maus greifen. Hat man einen Level geschafft, wird ein Codewort verraten, mit dem man diesen Level überspringen kann. Zusätzlich ist eine Funktion vorhanden, mit der Sie jederzeit einen Spielstand speichern und wieder laden können. (bs)

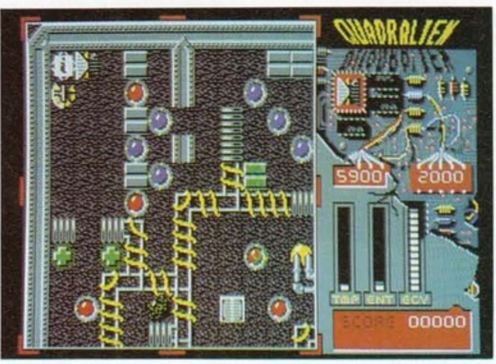


Auf den ersten Blick sieht Quadralien recht schlicht aus und die kompliziert geschriebene Anleitung lädt auch nicht gerade zum Spielen ein. Aber wer sich überwindet, ein wenig rumprobiert und nach einer halben Stunde das Spielprinzip kapiert hat, der wird so schnell nicht mehr locker lassen. In Quadralien wurden Elemente von beliebten Spielen wie »Boulder Dash« und »Soko-Ban« gut gemischt und mit einigen neuen, sehr gemeinen Extras gemischt. Das Endresultat ist schwer und fesselnd zugleich.

Atmosphäre kommt durch die vielen Menüs auf, aus denen der Spieler sehr viele Informationen herausziehen kann, die im weiteren Spiel als Hilfe dienen könne. Da läßt man die mäßige Grafik ohne jedes Scrolling gerne mal über sich ergehen und knobelt noch ein Weilchen daran herum, wie man diesen Roboter da wegkriegt und am schnellsten das Kühlfaß um die Ecke schubsen kann und ohne zu viel Energie zu verlieren an den Detonator rankommt, und, und, und...



Ein erstes Bild der MS-DOS-Version mit CGA-Grafik



Links oben parkt das Roboter-Pärchen (ST)



Quadralien ist eine grafisch und spielerisch verbesserte Version des 8-Bit-Programms »Xor«, das wir in Power Play 2 testeten. Dank der Verbesserungen gefällt mir Quadralien auch etwas besser, obwohl es anfangs sehr verwirrend ist. Freunden von Denk- und Knobelspielen wird angenehm auffallen, daß es hier überhaupt nicht auf gute Reflexe ankommt. Schnelles Denken und Kombinieren sind die Anforderungen, die Quadralien an den Spieler stellt.

Auf die angekündigte Amiga-Umsetzung bin ich besonders gespannt, denn sie soll angeblich sanftes Scrolling sowie mehr Farben bieten und den Amiga ordentlich ausnutzen. Die MS-DOS- und ST-Versionen sind in dieser Hinsicht ein wenig schlapp. Schade, denn mit einer guten Aufmachung würde dieses ungewöhnliche Spiel sicher mehr Freunde finden. Nicht jedermanns Sache, aber für Knobel-Fans empfehlenswert!

The Three Stooges

Amiga (C64, MS-DOS)
59 bis 89 Mark (Diskette) ★ Cinemaware

Grafik	7.5
Sound	7.5
Power-Wertung	4



Digitale Bilderpracht mit ebenbürtigen Sound-Effekten (Amiga)

Das amerikanische Softwarehaus Cinemaware hat sich ein ehrgeiziges Ziel gesetzt: Seine Spiele sollen so gut und spannend wie Kino-Filme sein. Das neueste Cinemaware-Spiel widmet sich einem Komiker-Trio, das vor allem in den USA sehr beliebt ist: die »Three Stooges«. Diese drei Chaoten müssen innerhalb eines Monats möglichst viel Geld verdienen, damit das Waisenhaus einer netten Oma nicht einem abgrundtief schlechten Widerling in die Greifer fällt.

In einem Auswahl-Menü wählt man, in welchem »Unter-Spiel« die Stooges sich ein paar Dollars verdienen sollen. Ein Tag entspricht hier einer Spiel-Runde. Fixe Reaktionen sind bei diesem Menü gefragt, sonst landet die Hand, die man steuert, in einer Mausefalle (sind alle fünf Finger ab – Aua! – ist das Spiel zu Ende).

Mit etwas Glück findet man einen Beutel Geld, doch die Geschicklichkeits-Spiele sind wesentlich unterhaltsamer (und einträglicher, wenn man gut am Joystick ist). Als Aushilfskellner sorgen die Stooges für Tortenschlachten, als Assistenzärzte veranstalten sie eine flotte Krankenhaus-Rallye oder versuchen beim Kampf gegen einen schlaggewaltigen Boxer das Preisgeld zu gewinnen. Je mehr Geld für das Waisenhaus gesammelt wird, desto besser. (hl)

Heinrich: »Die Luft ist schnell raus«

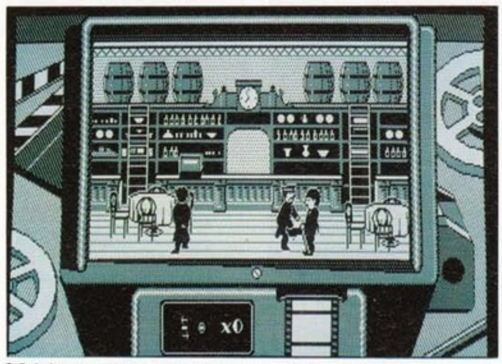
Schade – auch »The Three Stooges« leidet unter der alten Cinemaware-Krankheit: die langfristige Spiel-Motivation hält sich sehr in Grenzen. Die Amiga-Version sprüht nur so vor witzigen Digi-Sounds und schnuckeliger Grafik. Aber die spielerische Substanz des Programms ist erschreckend dünn. Nachdem man die einzelnen Teil-Spiele ein paarmal absolviert hat, verspürt man wenig Lust, sich auf eine weitere Runde einzulassen.

The Three Stooges bietet kurzfristigen Zeitvertreib für einen verregneten Sonntagnachmittag, aber auch nicht mehr. Und für das gute Geld, das man hier blechen muß, bekommt man auf Dauer einfach zu wenig geboten. Außerdem bringen einen die schier endlosen Nachlade-Zeiten bei der Amiga-Version hart an den Rande der Verzweiflung.

Starring Charlie Chaplin

MS-DOS (Atari ST, C64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Grafik	7
Sound	6
Power-Wertung	1.5



Stöckchen und Schnurrbart machen kein gutes Spiel (MS-DOS)

Auf der Suche nach zugkräftigen Namen für ein Computerspiel ist der Software-Industrie nichts heilig. Jetzt mußte sogar der gute alte Charlie Chaplin dran glauben: »Starring Charlie Chaplin« nennt sich das Programm, das sich mit der Slapstick-Ära im Hollywood der 20er Jahre befaßt.

Sie schlüpfen hier in die Rolle des Produzenten, der mit Charlie Chaplin möglichst viele Kassenknüller drehen will. Das geht aber nur so lange gut, wie man mit einem Film genug Kohle macht, um den nächsten finanzieren zu können.

Jeder Film besteht aus mehreren Szenen, die unterschiedlich viel Produktionskosten verursachen. Man kann sich eine einmal fertiggestellte Szene noch mal ansehen und sie erneut drehen. Wird eine Szene gedreht, steuert der Spieler etwa eine Minute lang Charlie Chaplin. Und ganz gleich, um welche Szene in welchem Film es sich handelt, haben Sie immer dieselbe Aufgabe: den anderen Sprites, die in der Gegend herumwatscheln ausweichen und ihnen Fußtritte und Boxhiebe zu verpassen. Je mehr Treffer man landet, desto komischer (und erfolgreicher) wird der Film.

Die MS-DOS-Version läuft nur auf PCs mit mindestens 512 KByte RAM, die entweder eine CGA- oder EGA-Grafikkarte haben. (hl)

Heinrich: »Lachhaft«

Ich kann mir lebhaft vorstellen, wie dieses Programm entstanden sein könnte: Zunächst hatte jemand die Idee, mal ein Computerspiel rund um Charlie Chaplin herauszubringen. Danach hat die Softwarefirma die (sicher nicht ganz billige) Lizenz gekauft. 14 Tage vor dem geplanten Veröffentlichungstermin hat dann jemand den Programmierern auf die Schulter geklopft und gemeint: »Jetzt macht mal, Jungs!« – das Spielprinzip ist jedenfalls entsprechend lausig geraten. Die MS-DOS-Version verblüfft zunächst mit flotter Musik und sehr schöner Cartoon-Grafik. »Starring Charlie Chaplin« hätte ein spannendes Spiel rund um die Film-Industrie werden können, doch es ist leider nur ein aufwendig verpackter, müder Geschicklichkeits-Langweiler, ein Fall für den Disketten-Reißwolf.

Euro Soccer '88

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Grand Slam

Grafik	7
Sound	4.5
Power-Wertung	3.5

Na, habt Ihr alle die Fußball-Europameisterschaft gut überstanden? Wer bereits jetzt Entzugserscheinungen hat und nach Dribblings, Flanken und Freistößen lechzt, wird von der Software-Branche prompt bedient. Bei »Euro Soccer '88« (das in England unter dem Namen »Peter Beardsley's International Football« erschienen ist) kann man das Team seines Herzens zum Europameister-Titel führen.

Wie bei der »richtigen« EM spielen zunächst acht Teams in zwei Vierer-Gruppen gegeneinander. Die beiden Gruppenersten kommen ins Halbfinale und die Sieger dieser beiden Partien bestreiten schließlich das Finale. Bei Euro Soccer '88 kann man sich aus allen möglichen europäischen Nationen die acht Teams aussuchen, die an der Endrunde teilnehmen. Hier können Sie sich die Gruppen zusammenmixen, nach denen sich Ihr Fußballer-Herz schon immer gesehnt hat. Leider kann man den National-Teams keine neuen Namen geben. Ein oder zwei Spieler wählen dann je eine Mannschaft, die sie im Turnierverlauf steuern werden. Bei Spielen der computergesteuerten Teams werden die Ergebnisse kurz angezeigt. Nach der Wahl von Spiellänge und Trikot-Farben wird das erste Match angepfiffen.

Die Steuerung ist unkompliziert. Mit einem Pfeil wird angezeigt, welchen Kicker man gerade kontrolliert. Wie wuchtig ein Schuß wird, hängt davon ab, wie lange man vorher den Feuerknopf gedrückt hält. (hl)



Da lacht der Meniskus: Fußball ohne Schienbeinschützer (ST)

Heinrich: »Der Teamchef windet sich vor Gram...«

...der Ball ist rund, das Spiel zu lahm: Euro Soccer '88 sieht zwar toll aus, spielt sich aber zäh. Stattlich groß und schön gezeichnet sind die Spieler-Sprites, doch wehe, wenn sie sich in Bewegung setzen. Zum Schlafwagen-Tempo gesellen sich Platzprobleme: Die Spielfiguren sind im Verhältnis zu den Ausmaßen des Spielfelds zu groß. Dauernd treten sich die Sprites gegenseitig auf die Füße. Statt gepflegten Kombinationen sieht man oft nur zielloses Hin- und Herhämmern des Balls.

Ein Lob für den EM-Modus, aber auf dem grünen Rasen bekommt man nur altbackene Fußballer-Kost geboten. Keine Fouls und sonstige Raffinessen, sondern etwas einfallsloses Ballgeschiebe mit angezogener Handbremse. Da weiß man wieder, was man an seiner Nationalmannschaft hat...

Football Manager 2

Beweisen Sie ein gutes Händchen und Nerven aus Stahl: Trainer einer Profi-Fußballtruppe zu sein, ist wahrlich kein leichter Job.

Atari ST, (Amiga, C64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Addictive

Grafik	4.5
Sound	1
Power-Wertung	5.5

Die Wertungen für die Atari ST-Version

Grafik	4
Sound	0.5
Power-Wertung	5.5

Die Wertungen für die MS-DOS-Version

Ein Trainer hat so seine Probleme: In den Tagen vor einem wichtigen Spiel ist er für seine Mannschaft verantwortlich, muß sich wegen der Aufstellung den Kopf zerbrechen und Ausschau nach neuen Spielern halten. Doch wenn's dann ernst wird, kann er nur bibbernd von der Trainerbank aus zusehen, wie seine Mannschaft 90 Minuten lang um den Sieg kickt.

Mit dem Strategie-Spiel »Football Manager 2« können Sie erleben, wie nervenaufreibend der Trainer-Job ist. Auch hier fällt man alle möglichen Entscheidungen, die Auswirkungen auf den Erfolg der Mannschaft haben.

Nachdem man sich durch alle möglichen Menüs geklickt hat, bekommt man eine Zusammenfassung des nächsten Spiels im »Sportschau«-Stil gezeigt. Hier kann man nicht eingreifen. Man muß gebannt zusehen, wie die eigenen Stürmer ihre Chancen verwerten.

Dieses Grund-Spielprinzip ist nicht neu. Es wurde bereits beim Vorgänger-Spiel »Football Manager« verwendet, das seit über vier Jahren ein Bestseller ist. Der Nachfolger wurde nur im Detail verbessert. So bekommt man jetzt nicht nur die Torszenen, sondern auch die Duelle im Mittelfeld zu sehen. Die Mannschaftsaufstellung ist wesentlich detaillierter. Fällt ein Tor, bekommt man es noch mal in Zeitlupe von der Hintertor-Kamera gezeigt. Man kann auch durch Training versuchen, den Kickern den letzten Schliff zu geben und durch einen Sponsor mehr Geld in die Clubkasse zu bringen. In der Halbzeit jedes Spiels dürfen bis zu zwei Spieler ausgewechselt werden.

Ansonsten blieb alles beim alten: Man tut sein Bestes, mit seinem Team in die erste Liga aufzusteigen und dort den Meistertitel zu holen. Es gibt neun Schwierigkeitsstufen. Spielstände können jederzeit gespeichert werden. Die C64-, Amiga-, ST- und MS-DOS-Versionen von Football Manager 2 werden auch übersetzt angeboten – inklusive der Texte auf dem Bildschirm. (hl)



Ich gehöre zu den Leuten, die Football Manager 1 nur oberflächlich kennen. Deshalb will ich auch keine Vergleiche zu dem Vorgänger anstellen.

Wenn Ihr gerne Sport-Simulationen mit Action spielt, dann laßt bloß die Finger von diesem Programm. Football Manager 2 paßt eher in die Schublade der Taktik-Strategie-Spiele. Doch selbst für Fans von solchen Programmen ist Football Manager 2 eine Enttäuschung. Es ist einfach viel zu viel Zufall im Spiel. Der Ankauf und Verkauf von Kickern und die Mannschaftsaufstellung (offensiv oder defensiv) hat leider keine allzu großen Auswirkungen auf das Ergebnis eines Matches. Ich sehe ja ein, daß ein gewisser Reiz darin besteht, sich in die 1. Bundesliga hochzuarbeiten oder den Pokal zu gewinnen. Das schafft man aber nicht allein durch geschicktes Taktieren. Mich persönlich begeistert diese Art von Strategie-Glücksspiel nicht sonderlich.



Football Manager gehört zu den echten Spiele-Klassikern, die mich vor Jahren begeistert haben. Obwohl das Programm nicht gerade eine programmiertechnische Leistung war (in Basic geschrieben, simpler Spielablauf), machte es mir lange Zeit einen Heidenspaß. Der Nachfolger, der jetzt endlich erschienen ist, hat mich aber etwas enttäuscht. Daß das Grund-Spielprinzip übernommen wurde, stört nicht weiter. Man hätte aber noch viel mehr daran feilen und es verbessern sollen. Football Manager 2 ist zwar ein Stück schwerer, bietet aber insgesamt zu wenig Neues.

Technisch sind beide getesteten Versionen nicht berauschend. Auf MS-DOS-PCs läuft das Programm sowohl mit CGA- als auch mit EGA-Grafikkarten. Doch selbst unter EGA ist die Grafik nicht sonderlich attraktiv.

Damit man sich für dieses Spiel begeistern kann, muß man schon Fußball-Fan sein. Unsere Fußball-Muffel in der Redaktion, Boris und Anatol (die eine Eckfahne kaum von einem Torpfosten unterscheiden können), läßt das Programm ziemlich kalt. (Originalton Boris: »Sagt mir einen Grund, warum ich das spielen soll.«) An den zahlreichen Zufälligkeiten darf man sich auch nicht stören.

Wer den alten Football Manager mochte, wird auch mit dem Nachfolger leben können. Wegen der starken Ähnlichkeiten sollte man sich aber gut überlegen, ob sich der Kauf des Nachfolgers überhaupt lohnt.



Spannung: Die Höhepunkte eines Spiels werden gezeigt (ST)



Taktik: Blick auf die Tabelle (ST)

Street Sports Soccer

C64 (Apple II, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

Grafik	3.5
Sound	4.5
Power-Wertung	2.5

Fußball einmal anders: Statt auf dem heiligen Rasen von Wembley kickt man auf dem Bolzplatz hinter der Schule. Statt Maradona & Co. treten ein paar Kinder aus der Nachbarschaft nach Bällen und - Aua! - Schienbeinen.

Bevor man bei »Street Sports Soccer« den Anstoß ausführt, sucht man sich erst ein paar Kids aus, die im eigenen Team mitspielen sollen. Jede Spielfigur hat ihre Stärken und Schwächen. Anschließend wählt man zwischen zwei Spielfeldern und legt fest, wieviel Minuten lang gespielt werden soll. Eine Partie kann auch beendet werden, wenn eine von beiden Mannschaften eine bestimmte Anzahl von Toren geschossen hat. Kickt man gegen den Computer, darf man zwischen drei unterschiedlich starken Gegnern wählen.

Street Sports Soccer spielt sich denkbar einfacher: ist man in Ballbesitz, schießt man per Feuerknopfdruck. Kontrolliert das gegnerische Team das Leder, bestimmt man mit dem Feuerknopf, welchen Spieler der eigenen Mannschaft man steuert. Gezielte Pässe kann nur der Torwart machen: er schießt nie Richtung gegnerisches Tor, sondern spielt einen der beiden Stürmer an. Hat es nach Ablauf der Spielzeit ein Unentschieden gegeben, entscheidet in letzter Instanz ein Strafstoß-Schießen über den Sieger. (hl)



Unterernährte Krümel-Sprites wackeln übers Feld (C64)

Heinrich: »Spartanisches Soccer«

Nichts gegen die Idee, ein unkompliziertes Fußballspiel zu programmieren. Bei Street Sports Soccer hat Epyx aber dermaßen kräftig vereinfacht, daß nicht mehr viel übriggeblieben ist. Man kann eigentlich nur stur nach vorne kicken und das Beste hoffen. Gezieltes Passen ist unmöglich und wenn ein Spieler erst einmal den Ball hat, ist er kaum vom Leder zu trennen. Außerdem kann man den Computergegner verheizen: mit immer denselben Standard-Spielzügen putze ich ihn bei 90 Prozent aller Partien vom Feld.

Die Grafik entspricht auch nicht gerade dem hohen Epyx-Standard: wenig attraktive Mikro-Sprites zuckeln übers Gelände. Der Bildschirm wird oft langsamer gescrollt, als der Ball rollt. Mit Fußball hat diese Trauer-Veranstaltung leider nicht mehr viel zu tun.

Corruption

In altbekannter Qualität präsentieren die englischen Adventure-Profis von Magnetic Scrolls einen Software-Krimi, in dem sich alles um Killer, Kartelle und Korruption dreht.

Atari ST (Amiga, C64, MS-DOS)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Grafik	9
Sound	0
Power-Wertung	8.5



Würden Sie von diesen Herren eine gebrauchte Aktie kaufen? (ST)

Sie sind einer dieser netten Jungen, die nichts als Schlips, Aktenkoffer, Zahlenkolonnen und schnelle Autos im Sinn haben: der typische Yuppie, ein knallharter Business-Mann.

Sie sind durch einen genialen Deal zum Teilhaber Ihrer Firma aufgestiegen. Kompagnon Derek hat Ihnen ein neues Büro und eine neue Sekretärin besorgt, der neue BMW steht am Parkplatz und das Bankkonto brütet gerade einen neuen Tausender an Zinsen aus. Zeit genug, um sich selbstgefällig zurückzulehnen, die Füße auf den Tisch zu legen und gemütlich eine Zigarre zu schmauchen.

Aber es kommt ganz anders. Wenn Sie jetzt nichts unternehmen, sind Sie in ein paar Stunden verhaftet, geschieden oder tot – also keine Zeit für eine Zigarre. Jemand will Ihnen ans Leder. Aber wer? Und vor allem: warum?

Fakten, mit denen Sie sich auseinandersetzen, wenn Sie »Corruption« spielen. Wer schon einmal ein Adventure von Magnetic Scrolls (»Guild of Thieves«, »Jinxter«) erlebt hat, weiß, was ihn erwartet. In diesem Programm gibt's um die 30 Bilder, einen monströsen Wortschatz und viel Spielkomfort. In Corruption tauchen viele Personen auf. Um nur zwei vorzustellen: Da wäre Ihr Partner Derek, der sich sehr nett verhält, aber seine Finger in dunklen Geschäften und außerdem eine Schwäche für Kokain hat. Auch in der Ehe gibt's Zoff: Ihre Frau Jenny eröffnet Ihnen beim Mittagessen, daß Sie sich trennen will. Mit allen Personen im Spiel muß man reden und ihnen die richtigen Dinge zeigen, um zum Ziel zu kommen. (al)



Wem der Film »Wall Street« gefiel, wird in Corruption dasselbe Flair finden. Hier geht's um Banker, Kokain, Aktien und vor allem um Bestechung. Der letzte Adventure-Krimi, der mich derartig begeistern konnte, war »Deadline«. Corruption schlägt in dieselbe Kerbe: Man muß nicht nach Schätzen fahnden, sondern mit Personen reden und versuchen, Reaktionen bei ihnen zu provozieren.

Corruption ist nichts für Adventure-Einsteiger. Das Englisch ist teilweise ziemlich anspruchsvoll und nur mit einem Wörterbuch zu bewältigen. Dafür ist die Stimmung, die das Spiel verbreitet, erstklassig: Die Szene, die Jenny im Restaurant hinlegt, ist derart gut geschrieben, daß es einen gruselt (Der Programmierer muß wohl aus Erfahrung sprechen...).

Einen Punkt habe ich zu bemäkeln: Man kann seine Fragen nur in der Form »Frage Person nach Gegenstand/Person« eingeben. Das schränkt auf Dauer etwas ein und läßt nicht alle Fragen zu, die man gerne stellen möchte. Trotz dieses Mankos bleibt es bei meinem fröhlichsten Wertungs-Gesicht: ich spiele Corruption mit wachsender Begeisterung.



Corruption ist kein Allerwelts-Adventure; es ließe sich nie in einem Durchgang lösen. In vielen Spielsitzungen wird man aus den einzelnen Personen genug Informationen zusammensuchen, um am Ende das Puzzle-Spiel um die Attentate zu lösen und in einem letzten Durchgang das Spiel positiv zu beenden.

Wer auf Thriller, psychologisch dichte Krimi-Atmosphäre und anspruchsvolle englische Texte steht, ist ein potentieller Corruption-Fan. Wer unter Adventure aber nur »Schätze sammeln, Puzzles lösen, Monster killen« versteht, sollte die Finger von diesem Spiel lassen.

Mich hat Corruption übrigens in seinen Bann geschlagen. Es zeigt ganz deutlich, daß im Medium Adventure noch viel mehr steckt, als die Programmierer bisher realisiert haben.



Von einer Fehlzündung kann man hier kaum noch sprechen... (ST)

Bozuma

C 64
59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	7
Sound	6.5
Power-Wertung	7

In »Bozuma« schlüpft der Spieler in die Rolle eines netten Hanseaten, der im Jahre 1912 zusammen mit seinem Freund und Chauffeur Wilhelm in einen mysteriösen Fall schliddert. Hauptattraktion ist eine waschechte Mumie, auf der angeblich ein böser Fluch liegen soll – und diese mystische Mullbinde soll wieder rangeschafft werden.

Bozuma ist ein untypisches Adventure; getippt wird hier gar nicht, man könnte eher von einer Detektiv-Simulation sprechen. Der Spieler versucht, aus einer Menge Informationen die richtigen herauszupicken. Das Spiel läuft icongesteuert ab, so daß man sich um Tipparbeit nicht kümmern muß. Der Spieler steuert das Adventure fast ausschließlich über den Joystick. Es gibt sechs Haupt-Icons, die man anklicken kann. Wenn Sie beispielsweise schnell telefonieren wollen, klicken Sie den Punkt »Gegenstände« an und wählen dort das Telefonbildchen an. Jetzt brauchen Sie nur noch die richtige Nummer zu tippen. Probleme mit englischen Fremdwörtern bekommt man also nicht. Wer Action mag, kommt auch nicht zu kurz: Von Zeit zu Zeit wird das Spiel mit kleinen Action-Einlagen aufgefrischt.

Eine ausführliche Spielanleitung, ein Stadtplan von Hamburg sowie ein Telefon- und Adreßbuch helfen dem Spieler, das Geheimnis der Mumie zu lüften. Die Texte auf den Bildschirm und die Anleitung sind in Deutsch. (al)

Anatol: »Muntere Mumie«

Wer das Brettspiel »Sherlock Holmes Criminal Cabinet« kennt und mag, wird Bozuma lieben. Auch hier trägt man viele Anhaltspunkte zusammen, befragt Personen und wertet Indizien aus, die über die ganze Stadt verteilt sind. An dem Fall hat man einiges zu knabbern; manche Spuren führen in die Irre, Hamburg ist groß und das Telefonverzeichnis schier unerschöpflich. Nett finde ich die Idee, daß das Adventure in Echtzeit abläuft, dadurch kommt Spannung ins Spiel.

Grafisch und spielerisch ist Bozuma äußerst solide, wenn es auch für ungeübte Spieler wegen der vielen Informationen schnell verwirrend werden kann. Wer keine englischen Adventures mag und vor dem klassischen Indizien-Adventure nicht zurückschreckt, sollte sich mit der Mumie beschäftigen. (al)



Stimmung durch Schwarzweiß-Grafik (C 64)

Bermuda Project

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Mirrorsoft

Grafik	4.5
Sound	3.5
Power-Wertung	4

Das Bermuda-Dreieck scheint auf Flugzeuge eine frappierende Anziehungskraft zu haben: sie verschwinden auf Nimmerwiedersehen. Nachdem die Fachwelt kosmische Strahlungen, UFOs und »magnetische Raum-Zeit-Anomalien« verantwortlich gemacht haben, gibt jetzt die Software-Industrie ihre Variante zu diesem Verschwindibus-Sektor preis.

Der Spieler steuert in »Bermuda Project« einen Reporter, der als einziger einen Flugzeugabsturz im Bermuda-Dreieck überlebt hat. Er steht mitten in der Wüste, begutachtet die schwelenden Trümmer und stellt sich auf 40 nette Jahre Einsiedlerei ein. Doch die Insel scheint bewohnt zu sein. Ob die Eingeborenen dem Helden mit etwas Trinkwasser aushelfen oder lieber gleich Journalisten-Eintopf machen, müssen Sie selbst herausfinden.

Das Adventure ist komplett mausgesteuert. Man kontrolliert mit der Maus nicht nur die Spielfigur, sondern löst auch alle Aktionen aus. Will man beispielsweise einen Gegenstand untersuchen, steuert man den Reporter davor, klickt eine Maustaste und wählt den Menüpunkt »untersuchen« aus. Gegenstände aufnehmen und ablegen, in Jeeps einsteigen oder Feldflaschen füllen wird so zum Kinderspiel. (al)



Sollten Sie Probleme mit ihrem Flugzeug haben, wenden Sie sich vertrauensvoll an die Stewardess (ST)

Anatol: »Reporter-Robinson«

Nicht schlecht: Ein bißchen Robinson-Flair, ein paar Bildschirme Dschungel, versteckte Rätsel und dahinter eine Mischung aus Adventure und Such-Spiel. Trotzdem blieb bei mir die Begeisterung aus. Das lag vor allem an der hypersensiblen Maussteuerung: sie geht manchmal ab wie der Steuerknüppel eines Jets.

Die Puzzles sind nicht sonderlich schwer, alle Texte übersetzt und man kann jedes Kommando in einem Menü anklicken. Das ist sehr bedienerfreundlich, läßt aber leider keine kniffligeren Eingaben zu.

Für Lacherfolge sorgt manchmal die deutsche Übersetzung. Da kommen Bonmots im Stil von »Du graben Held mit Schaufel ein, Schaufel nicht graben. Du das nicht können.« Trotzdem ein großes Lob, daß das Programm überhaupt übersetzt wurde.

Legend of the Sword

Atari ST
79 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Grafik	5	■■■■■
Sound	0	
Power-Wertung	6.5	■■■■■■▌

Auf der Insel Anar gibt's Ärger: Der böse Zauberer Suzar hat alle Bewohner in stumpfsinnige Schlafmützen verwandelt. Die Kerle stehen unter seinem Kommando und greifen jeden an, der sich Anar nähert. Suzar gebärdet sich wie Dr. Fu Man Chu persönlich und will seine Armee gegen den Rest der Welt hetzen. Da James Bond noch nicht erfunden ist, bleibt nur die obligatorische Heldentruppe, um das magische Schwert zu finden, das den Zauberknilch vernichten kann. Doch das Land ist groß und gefährlich. Fauna, Flora, Einwohner – alles scheint feindlich gesinnt zu sein und überall lauern Suzars Schergen.

Das englische Adventure »Legend of the Sword« bietet viel Komfort. Beispielsweise klickt man die Kompaß-Rose einmal mit der Maus an, um in eine bestimmte Richtung zu gehen. In einem weiteren Fenster erscheinen Kommandos, die man während dem Spiel oft braucht. Damit die Atmosphäre so richtig rüberkommt, gibt es zu jedem Ort auf der Insel zwei kleine Bildchen.

Eine weitere Besonderheit des Spiels ist eine Landkarte, die bei jedem Zug mitscrollt und dem Spieler einen Überblick gibt, wo er sich gerade befindet. Man kann einen Spielstand im RAM speichern, einen Zug zurücknehmen und sich zu jedem Ort einen Tip geben lassen. Erfreulicherweise läuft das Adventure sowohl mit Farb- als auch mit Schwarzweiß-Monitor. (al)



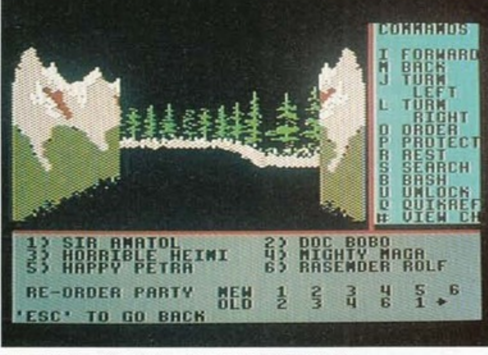
Karte, Kompaß, coole Kumpel: Betriebsausflug ins Zauberland (ST)

Anatol: »Biedere Story, aber spannend«

Von der Geschichte »Sechs Helden suchen einen Bösewicht« her könnte man hier ein Rollenspiel erwarten. Aber Pustekuchen: ein reinrassiges Adventure kommt hier auf den Spieler zu.

Legend of Sword ist recht umfangreich, es gibt viel zu erforschen. Schön ist die Idee, daß man zu sechst loszieht: Die Spielfiguren können zum Beispiel untereinander Gegenstände austauschen. Der Parser ließ mich selten im Stich; technisch gibt's bei dem Programm nur wenig zu mäkeln.

Mir gefällt das Spiel, auch wenn die Puzzles nicht sehr originell sind (Über eine Mauer klettern bringt bereits 5 von 100 Punkten) und manche Grafiken etwas blutrünstig geraten sind. Dank seines Bedienungskomforts eignet sich Legend of Sword vor allem für weniger gute Adventure-Spieler mit Englisch-Kenntnissen.



Raus aus dem Dungeon – rein in die Wälder (C 64)

Anatol: »Nur für Fans«

Zuerst ist man etwas geschockt; die Grafik ist für den C64 wirklich übel. Beim Kämpfen wird's besonders schlimm. Da wird ganz ohne Grafik gemeuchelt, was stark an ein Textadventure erinnert.

Wenn man sich aber an diese Grafik-Sparversion gewöhnt hat und tiefer in die Dungeons steigt, beginnt Might and Magic Spaß zu machen. Es stecken viele Rätsel in dem Programm, die dem Spieler einiges zu knobeln aufgeben.

Für alle, die Bard's Tale III schon wieder gelöst haben, dürfte Might and Magic genau mit seinen vielen interessanten Missionen das richtige zum (Rollenspiel-)Nachtisch sein. Grafik-Fetischisten sowie Rollenspiel-Einsteigern kann ich das Programm nur bedingt empfehlen.

Might and Magic

C 64 (MS-DOS)
59 Mark (Diskette) ★ New World Computing

Grafik	4	■■■■
Sound	1	■
Power-Wertung	6	■■■■■■

Sechs muntere Rollenspiel-Charaktere machen sich auf, um mit Macht und Magie dem Bösen den Garaus zu machen. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen hat man bei »Might and Magic« keinen Super-Bösewicht, sondern viele kleine Aufträge zu erledigen. Die Heldentruppe muß sich erst zu einem Auftraggeber bemühen, dort bekommt sie einen Job. Wenn sie ihn bewältigt, gibt's als Bonus massenhaft Gold, Danksagungen und viele Erfahrungspunkte. Hat die Truppe die vielen Aufgaben bewältigt, kann sie sich daran machen, das sagenumwobene »Inner Sanctum« zu finden, das auf keiner Karte verzeichnet ist. Niemand weiß, was das Sanctum ist, wo es sich befindet und ob es überhaupt existiert.

Might and Magic lehnt sich stark an das Prinzip von »The Bard's Tale« an: man sieht das Spielfeld im 3D-Look, besucht viele Dungeons und wirft eifrig mit Zaubersprüchen um sich. Den zauberkundigen Magiern stehen 94 verschiedene Sprüche zur Verfügung, mit denen sich kräftig Rabatz machen läßt.

»The Secret of the Inner Sanctum« ist der erste Teil der Might and Magic-Serie. Ob und wann weitere Teile erscheinen, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. Als nette Packungs-Beilagen findet man eine Karte und einen Dungeon-Zeichenblock. (al)

Wasteland

Die Macher von »The Bard's Tale« haben wieder zugeschlagen: Mit »Wasteland« legen Sie ein ebenso ungewöhnliches wie anspruchsvolles Rollenspiel mit düsterem Endzeit-Szenario vor.

Apple II (C64, MS-DOS)
zirka 70 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	7	
Sound	1.5	
Power-Wertung	8	

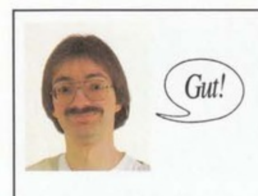
Schon wieder Mutanten. Vier, fünf, sechs Stück. Alle sind schwer bewaffnet. Die Maschinengewehre glänzen in der Sonne. Es gibt keinen Ort mehr, an den Sie fliehen können. Es gibt niemanden mehr, der Ihnen helfen kann... die frisch geladene MP ist Ihr letzter Freund.

High Noon in der radioaktiv strahlenden Wüste; Duelle auf Leben und Tod mit schweren Kalibern: Wer sich bei »Wasteland« an Action-Filme wie »Mad Max« erinnert fühlt, liegt ziemlich richtig. Das Programmier-Team Interplay hat sich für sein neues Rollenspiel ein bizarres Szenario gewählt.

Im Jahre 1998 hat ein Atomkrieg die Menschheit fast ganz ausgerottet. Nur in Gegenden, die weit genug von den Einschlagsorten der Raketen entfernt waren, haben einige Menschen überlebt. Mit der Zivilisation ging's aber den Bach runter: Outlaws und Kriminelle beherrschen das Land. Und eine Menge Leute haben eine ungesunde Menge radioaktive Strahlung abbekommen. Erstaunlich, wie sich auch einige Tiere verändert haben...

Doch zum Glück hat sich nicht der gesamte Rest der Menschheit in einen Haufen messerwetzender Psychopathen verwandelt. Eine kleine Siedlung, deren Bewohner sich »Desert Rangers« nennen, hält den Angriffen von herumstreunenden Banden statt. Die Desert Rangers haben sich im Rahmen Ihres »Gute Tat«-Programms entschlossen, die braven Überlebenden vor dem Bösen zu beschützen. Eines Tages hört man Gerüchte, nach denen sich irgend etwas Übles in den atomverseuchten Ruinen rund um Las Vegas zusammenbrauen soll. Also macht sich eine Gruppe von vier Desert Rangers auf den Weg, um nach dem Rechten zu sehen.

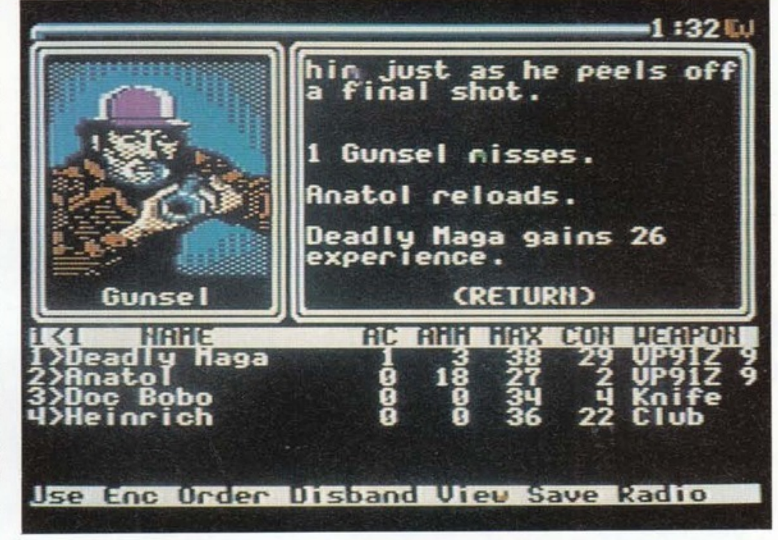
Wasteland ist ein Rollenspiel fern jener Fantasy-Romantik. Statt Trollen und Orcs bekämpft man kettenschwingende Rocker und wildgewordene Kampfroboter. Will man einen kranken Charakter heilen, besucht man nicht einen Tempel, sondern einen Arzt (alle Krankenkassen). Zaubersprüche sind oft das Salz in der Rollenspiel-Suppe, aber bei Waste-



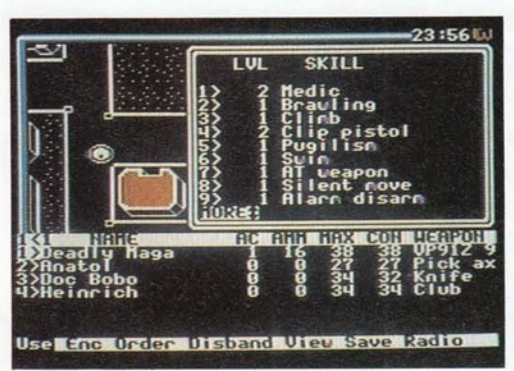
Wasteland ist ein Programm für Rollenspiel-Feinschmecker, das auch Adventure-Fans gefallen dürfte. Hier gibt's nämlich viele Puzzles zu lösen, Hinweise von anderen Spielfiguren müssen verarbeitet werden und in jedem finsteren Keller kann eine (böse) Überraschung warten.

Die Story ist einfach Klasse. Nichts gegen Fantasy, aber nach dem dreiundneunzigsten bösen Zauberer hat man den Schwertklirr- und Hokuspokus-Kram doch ein wenig satt. Da lobe ich mir die düstere und rauhe Wasteland-Atmosphäre, die gelegentlich von etwas Humor aufgelockert wird, damit's nicht zu bierernst wird (schon mal eine Mission erlebt, bei der man ein mutiertes Kuschel-Häschen zur Strecke bringen muß und dabei von Killer-Tomaten verletzt werden kann?).

Gute Englischkenntnisse und Rollenspiel-Erfahrung (oder eine ordentliche Portion Geduld) sollte man vorzugsweise haben, um an diesem Programm seinen Spaß zu haben. Für Einsteiger ist es mit Sicherheit eine Nummer zu kompliziert. Wenn man sich an Wasteland einmal gewöhnt hat, läßt es einen so leicht nicht locker – bis man zumindest einen der verschiedenen Lösungswege herausgefunden hat. Da verschmerzt man auch die gelegentlichen Diskettenwechsel und den mickrigen Sound.



▲ **Kein Pardon bei harten Kämpfen (Apple II)**



◀ **»Deadly Maga« beherrscht einige sehr nützliche Fähigkeiten (Apple II)**

land würden sie nicht so recht dazupassen. Als Ersatz kann jeder Charakter bestimmte Fertigkeiten erlernen. Es gibt insgesamt 27, doch nur Charaktere mit einem ordentlichen IQ können alle lernen. Wenn man eine Fertigkeit öfters lernt, kann man sie um so effektiver einsetzen.

Bei Wasteland wird natürlich auch fleißig gekämpft. Man kann mit bloßen Händen eine Prügelei wagen, doch mit Messer oder Eisenstange bewaffnet, steigen die Siegeschancen beträchtlich. Diverse Ballermänner wie verschiedene Pistolen, Maschinengewehre, Granaten oder gar TNT (vorsichtig schütteln!) kann man auch einsetzen. Die einzelnen Schußwaffen haben unterschiedliche Reichweiten, erfreuen den Besitzer auch mal mit einer zünftigen Ladehemmung und werden völlig nutzlos, wenn man ohne Munition durch die Wüste stapft.

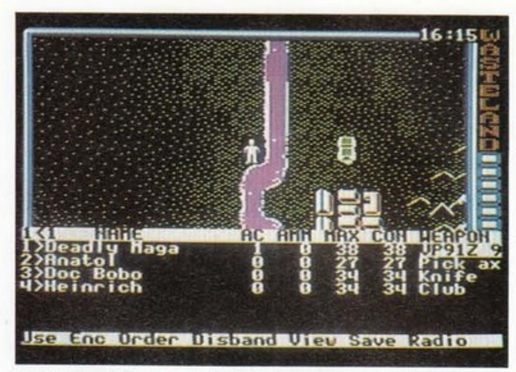
Die Grafik bietet während der Kampfrunden prächtig animierte Bilder. Sie erinnern stilistisch sehr an The Bard's Tale, aber natürlich gibt es bei Wasteland neu gezeichnete Grafiken. Bewegt man sich in einer Stadt oder in der freien Wildnis, sieht man eine schlichtere Landkartendarstellung im Stil von »Ultima«.

An Wasteland sollte man sich nur wagen, wenn man gute Englischkenntnisse hat. Im Spiel erscheinen ständig englische Texte auf dem Bildschirm; das Plaudern mit anderen Spielfiguren ist sehr wichtig. Man sollte niemals mit seinen Original-Disketten, sondern mit Sicherheitskopien spielen, da das Programm ständig Informationen auf Diskette schreibt. Wenn Sie gestern abend also einen zwielichtigen Informanten sicherheitshalber mit dem Raketenwerfer zerlegt haben, braucht man sich nicht zu wundern, wenn der gute Mann im weiteren Spiel nicht mehr auftaucht. Man könnte aber ein paar Freunde von ihm treffen, die jetzt böse auf Sie sind! (hl)



Das kommt also heraus, wenn man Mad Max mit The Bard's Tale kreuzt... aber ganz im Ernst: das Endzeit-Flair, meuchelnde Mutanten, stimmungsvolle Texte und wahnwitzige Waffen lassen Wasteland zu einem Erlebnis werden. Es ist leider nicht jedermanns Sache, weil man ohne gute Englisch-Kenntnisse ziemlich aufgeschmissen ist.

Grafisch hinterläßt das Spiel einen gemischten Eindruck: Mit den Wüstenlandschaften kann man keinen Kaktus gewinnen, während die Grafiken im Kampf schön animiert sind – nach bester Interplay-Manier. Die Ankündigung, Wasteland sei etwas für diejenigen, die sich nicht mit Magie auseinandersetzen wollen, ist allerdings ein wenig Augenwischerei. Das Prinzip bleibt genau dasselbe, nur daß man statt eines Zauberspruchs halt eine besondere Fähigkeit anwendet.



Wenig aufregende aber zweckmäßige Landkarten-Grafik (Apple II)

Cartoon













Starray (Amiga)

Endlich gibt es eine gute »Defender«-Variante für den Amiga. »Starray« wurde sogar mit einigen Extras aufgepeppt. Mit Ihrem Raumschiff düsen Sie über eine horizontal scrollende Planeten-Oberfläche und müssen einige Bodenstationen verteidigen. Diese werden von feindlichen Schiffen angegriffen. Einige der Aliens geben nach deren Abschuß Kapseln frei, in denen sich nützliche Extrawaffen verbergen (zum Beispiel Schutzschild oder bessere Bewaffnung).

Grafik und Sound von Starray erreichen beinahe Spielhallen-Qualität. Für Action-Fans im allgemeinen und Defender-Freaks im speziellen ein unbedingtes Muß. (mg)



POWER-Wertung: 7
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Logotron

Buggy Boy (Amiga)

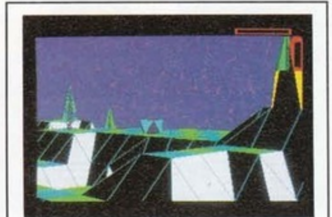
Das flotte 3D-Autorennen »Buggy Boy« ist nun auch für den Amiga erschienen. Am Spielverlauf hat sich gegenüber der ST-Version nichts verändert: Ein Buggy muß auf fünf verschiedenen Strecken allerlei Hindernissen ausweichen, Tore passieren und Fähnchen überfahren. Wer auf Autorennen steht, kommt an dem tollen Buggy Boy nicht vorbei. Auch wenn der Sound viel zu wünschen übrig läßt, macht das Spiel einen Heidenspaß. (mg)

POWER-Wertung: 8
Amiga (Atari ST, C64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems
Bereits getestet in Power Play 5 (ST)

Sentinel (Amiga)

Der Sentinel ist ein elektronischer Miesling, der mit einem alles vernichtendem Säure-Blick über 10000 dreidimensionale Landschaften wacht. »The Sentinel« erschien vor knapp zwei Jahren und löste damals mit seinem völlig neuartigen Spielprinzip Begeisterungsstürme aus.

Jetzt ist endlich eine Umsetzung des genialen Strategie-Spiels für den Amiga erschienen. Sie scrollt von allen Versionen am schnellsten, was dem Spielfluß sehr gut bekommt. Neben den bekannten Soundeffekten sorgt eine Hintergrundmusik für stimmungsvolle Untermalung. Sonst ist diese Umsetzung identisch mit der ST-Version: Sie läßt sich mit der Maus steuern und hat eine »Help«-Funktion, die jeden Level aus der Vogelperspektive zeigt. (al)



POWER-Wertung: 9
Amiga (Atari ST, C64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird

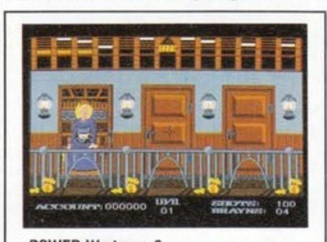
Black Lamp (Amiga)

Das farbenprächtige Action-Adventure »Black Lamp« machte ebenfalls seinen Weg vom Atari ST zum Amiga. Auch hier blieb grafisch und spielerisch alles beim alten. Wenn man sich erst mal an die vertrackte Steuerung gewöhnt hat, wird man bei der Lampensuche eines putzigen Hofnarrs seinen Spaß haben. Bei jedem Spiel werden die begehrten Lampen per Zufall neu verteilt, um für eine langfristige Motivation zu sorgen. (hl)

POWER-Wertung: 6.5
Amiga (Atari ST, C64, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird
Bereits getestet in Power Play 4 (ST)

Gunshoot (Amiga)

Rauchende Colts auf dem Amiga: »Gunshoot« ist eine Variante des Spielhallen-Klassikers »Bank Panic«. Sie haben hier die Aufgabe, die Bank eines Wildwest-Städtchens vor Desperados zu beschützen. Außer schlecht rasierten Revolvermännern gibt es auch brave Bürger, die Geld einzahlen wollen. Banditen müssen Sie schnell per Feuerknopfdruck erledigen. Erwischen Sie einen Unschuldigen, wird Ihnen ein Leben abgezogen.

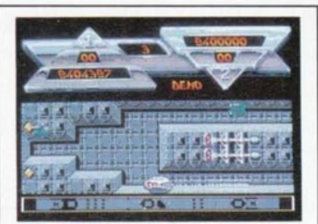


POWER-Wertung: 6
Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Axxiom

Gunshoot bietet das einfache, aber motivierende Spielprinzip des Bank Panic-Automaten. Bei diesem Abklatsch kommt es aber nicht 100prozentig rüber: Gunshoot spielt sich eine Spur lahmer. Für eine nette Schießerei zwischendurch ist das Programm aber allemal geeignet. (hl)

Return to Genesis (Amiga)

Der bedeutendste Unterschied der Amiga-Umsetzung von »Return to Genesis« wird allenfalls Musik-Fans in Entzücken versetzen: Bei der Titelmusik sind jetzt ein paar Handclaps dazugekommen. Ansonsten wird bei Steve Baks Action-Spiel gescrollt und geschossen wie auf dem ST. (hl)



POWER-Wertung: 6.5
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Firebird
Bereits getestet in Power Play 5 (ST)

Thundercats (ST)

»Thundercats« ist ein Action-Spiel im Stil von »Kung-Fu Master«. Ein muskelbepackter Held schlägt sich Schwertschwingend durch 20 Level. Der Bildschirm scrollt dabei horizontal. Verschiedene Gegner trachten ihm nach dem Leben. Extras sind in viereckigen Kisten versteckt, die man mit dem Schwert öffnen kann. Das Scrolling ist für ST-Verhältnisse ausgezeichnet, und alle Sprites bewegen sich absolut ruckfrei. Die ST-Version von Thundercats spielt sich ebenso gut wie schwierig. (mg)



POWER-Wertung: 7
Atari ST (C64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems
Bereits getestet in Power Play 1 (C64)

Fortsetzung auf Seite 78





Gewinn Dein Alien

Kein Haushalt ohne Alien-Allerlei: Ace spendiert 30 Kassetten und Disketten mit der neuen Automaten-Umsetzung »Alien Syndrome«.

Das ist nicht gerade eine Werbung für Gen-Technologie: Mutanten machen bei »Alien Syndrome« einige Weltraum-Stationen unsicher. Wer sich von solchen Burschen nicht beeindrucken läßt und zwei Preisfragen richtig beantwortet, kann eins von 30 Alien Syndrome-Programmen gewinnen. Hier sind die Fragen:

1) Von welchem japanischen Hersteller stammt der Alien Syndrome-Spielautomat?
A: Taito B: Maga
C: Sega

2) Wie heißen die beiden Spielfiguren bei Alien Syndrome?
A: John und Jenny
B: Ricky und Mary
C: Starkiller und Dr. Bobo

Das sind die Preise:

10 x Alien Syndrome für C64-Kassette

10 x Alien Syndrome für C64-Diskette

10 x Alien Syndrome für Atari ST

Gebt auf Euren Karten unbedingt an, welche Version wir Euch im Fall eines Gewinns zuschicken sollen!

Schickt Eure Postkarten mit den richtigen Lösungs-Buchstaben (zum Beispiel 1A, 2B) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München.

Die Spiele werden unter allen Einsendern verlost, die die richtigen Lösungsbuchstaben auf ihrer Karte stehen haben. Einsendeschluß ist der 1. September 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen allen viel Spaß beim Mitmachen! (hl)

Fortsetzung von Seite 77

She-Fox/Vixen (ST)

Wer raschelt denn da im Unterholz? Hoppla, ein fesches Mädel im Tiger-Look! Doch mit der Urwald-Lady »She-Fox« (die in England »Vixen« heißt) sollte man vorsichtig techtelmechteln. Die Dame ist in Form: Während andere Leute morgens zum Bäcker joggen, spaziert sie munter durch die finsterste Dschungel-Ecke. Und Viecher gibt's da... groß und garstig, hungrig und hurtig, der Kiefer öffnet sich im Nu, da haut sie mit der Peitsche zu!

Also, Ihr Software-Machos, hier dürft Ihr mal eine echte Computerspielheld*in* durch zahlreiche horizontal scrollende Levels steuern. Damit haben die Besonderheiten auch schon ein Ende, denn die spielerischen Elemente beschränken sich auf Laufen, Springen und Zuschlagen. She-Fox ist eine Variante des »Kung-Fu Master« »Thundercats«-Themas – und leider keine sonderlich gute. ST-Besitzer sollten sich da lieber an Thundercats halten, das grafisch und spielerisch deutlich besser ist. (hl)

POWER-Wertung: 4
Atari ST (Amiga, C64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Martech

Out Run (ST)

Das gab es bisher noch nie: Anfang Juni setzte sich zum ersten Mal ein ST-Programm an die Spitze der englischen Software-Charts: Die lange erwartete ST-Version von »Out Run« verkaufte sich tatsächlich wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln. Und die ST-Version von Out Run ist bisher auch die beste Umsetzung des Sega-Spielautomaten. Die Grafik ist schön flott und trotzdem detailliert. Trotzdem: Das Spielprinzip von Out Run war noch nie das hellste. Und obwohl die ST-Version eindeutig mehr Spaß macht als die müden 8-Bit-Versionen, ist sie nicht jedermanns Sache. (bs)



POWER-Wertung: 5
Atari ST (C64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold
Bereits getestet in Power Play 3 (C64)

Goldrunner II (ST)

Der Nachfolger des ST-Klassikers »Goldrunner« ist da: »Goldrunner II« bietet allerdings kaum Neues gegenüber dem Vorgänger. Das Programm ist sogar deutlich schlechter als der erste Teil. Technisch kann es zwar überzeugen (sehr gutes vertikales Scrolling, ansprechende Sprite-Animation), doch spielerisch hat es uns nicht beeindruckt. (mg)

POWER-Wertung: 4
Atari ST
59 Mark (Diskette) ★ Microdeal

Gauntlet II (ST)

Die »Gauntlet II«-Umsetzung für den Atari ST ist eine wahre Pracht. Die Programmierer haben kaum Kompromisse gemacht und fast alle Leckerbissen des Automaten auf den ST übertragen. Bei der Grafik kann man nur wenig Unterschied zum Original feststellen: Man sieht weniger Farben und das Scrolling ist etwas ruckeliger. Soundeffekte und Sprache des Automaten wurden bei dieser Umsetzung digitalisiert und klingen fantastisch.

Ein bis zwei Spieler treten gegen die Monster-Horden an, mit einem speziellen

Fortsetzung auf Seite 80



An die Joysticks, fertig, los!

Top-Preise

Happy-Computer und Power Play rufen auf zur großen Spiele-Olympiade. Den geschicktesten Teilnehmern winken viele tolle Preise.

Super-Aktion!

Spannung. Konzentration. Zehntelsekunden entscheiden über den Sieg. Andächtig knacken die Mikroschalter der Joysticks. Ein Fehler und der sicher geglaubte High Score entschwindet in weiter Ferne.

Gute Computerspieler müssen Reflexe wie der Blitz und eiserne Nervenstränge haben. Aber wer ist der beste Joystick-Rüttler im ganzen Land? Wir wollen's jetzt wissen: bundesweit starten Happy-Computer und Power Play die große Spiele-Olympiade '88.

In 17 Kaufhof-Filialen im ganzen Bundesgebiet werden die Vorrunden mit dem Spiel »Great Giana Sisters« ausgetragen. Aus den Tagessiegern ermitteln wir den Gesamtsieger der jeweiligen Stadt. Alle Städtesieger treffen sich danach zur großen Finalrunde. Hier sind die Termine und Austragungsorte für die Vorrunden:

Kaufhof München, Kaufinger Str. 1, 8000 München 2: 16.08. bis 20.08.
Kaufhof Köln, Hohe Str. 41-53, 5000 Köln 1: 16.08. bis 20.08.
Kaufhof Aachen, Adalbertstr. 20-30, 5100 Aachen: 16.08. bis 20.08.
Kaufhof Düsseldorf, Königsallee 1, 4000 Düsseldorf 1: 23.08. bis 27.08.
Kaufhof Bonn, Remigiusstr. 20 bis 24, 5300 Bonn 1: 30.08. bis 03.09.
Kaufhof Heidelberg, Hauptstr. 28, 6900 Heidelberg: 30.08. bis 03.09.
Kaufhof Regensburg, Donau-Einkaufs-Zentrum, 8400 Regensburg: 06.09. bis 10.09.
Kaufhof Hamburg, Kritenbarg 10, 2000 Hamburg 65: 06.09. bis 10.09.
Kaufhof Stuttgart, Königstr. 6, 7000 Stuttgart 1: 06.09. bis 10.09.
Kaufhof Krefeld, Hochstr. 57-59, 4150 Krefeld: 06.09. bis 10.09.
Kaufhof München, OEZ, Pelkovenstr. 155, 8000 München 50: 13.09. bis 17.09.
Kaufhof Wuppertal, Neumarkt 26, 5600 Wuppertal-Elberfeld: 13.09. bis 17.09.
Kaufhof Mainz, Schusterstr. 41-45, 6500 Mainz: 20.09. bis 24.09.
Kaufhof Koblenz, Löhrstr. 77-85, 5400 Koblenz: 27.09. bis 01.10.
Kaufhof Saarbrücken, Bahnhofstr. 82-100, 6000 Saarbrücken: 27.09. bis 01.10.
Kaufhof Frankfurt, Zeil 116-126, 6000 Frankfurt 1: 04.10. bis 08.10.
Kaufhof Kassel, Ob. Königstr. 31, 3500 Kassel: 04.10. bis 08.10.

Die Finalrunde wird ein heißes Meeting der gewieftesten Computerspieler Deutschlands. Alle Städtesieger messen sich hier in mehreren Spielen; darunter ist ein bislang unveröffentlichtes Programm von Rainbow Arts! Die Städtesieger werden zum großen Finale eingeladen, das am 29. und 30. Oktober im Compu-Camp in Westensee (Schleswig-Holstein) stattfindet. Es werden auch Redakteure dabei sein, denn in Happy-Computer und Power Play wird groß über die Spiele-Olympiade '88 berichtet.

Der Sieger darf sich dann nicht nur rühmen, Deutschlands bester Computerspieler zu sein, sondern gewinnt auch noch den 1. Preis: einen Amiga 500 mit Farbmonitor. Als 2. Preis winkt ein Amiga 500-Grundgerät, als 3. Preis ein C64 mit Joystick und Spiel-Modul. Außerdem gibt's natürlich jede Menge Trostpreise, darunter viele Computerspiele von Rainbow Arts.

Wenn Ihr bei diesem Spiele-Wettkampf dabei sein wollt, dann füllt heute noch die Teilnahmekarte aus, die dieser Ausgabe beiliegt. Auf ihr stehen auch weitere Informationen zur Spiele-Olympiade '88. Die Teilnahmekarten müßt Ihr zu der Kaufhof-Filiale mitnehmen, bei der Ihr zur Vorrunde antreten wollt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (hl)

Joystick-Adapter können sogar vier Spieler an dem Spektakel teilnehmen. Einziger Schnitzer der ST-Version: das Spiel zeigt keine High-Score-Liste. Wer aber ein echter »Gauntlet«-Fan ist, sollte sich jetzt schon in die Warteschlange vor seinem Software-Shop einreihen. (al)



POWER-Wertung: 8
Atari ST (CPC, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold
Bereits getestet in Power Play 3 (C 64)

European 5-A-Side (C 64)

Im Kielwasser der vergangenen Europa-Meisterschaft ist das Fußball-Fieber unter den Softwarefirmen ausgebrochen. Den eindeutig preiswertesten Beitrag zu diesem Genre liefert Silverbird: Das Fußball-Programm »European 5-A-Side« kostet nur einen Zehner. Wunderdinge darf man sich dafür nicht erwarten: Hier wird zu zweit oder gegen den Computer munter rumgebolzt. Nicht gerade eine spieltechnische Offenbarung, aber auch nicht schlechter als so manches Vollpreis-Programm. Raffinesse am Rande: das Spielfeld sieht man stets von oben. An der Größe des Balls kann man gut erkennen, ob er gerade hoch durch den Strafraum fliegt oder am Boden rollt. Fazit: nichts Großartiges, aber eine preiswerte Alternative für alle, die noch keine Fußball-Simulation für ihren Computer besitzen. (hl)



POWER-Wertung: 4
C 64 (CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Silverbird

Lazer Tag (C 64)

Das Programm zur Spielzeug-Knarre »Lazer Tag« rauscht donnernd in die Schublade »Große Namen, aber nichts dahinter«. Nach monatelangen Ankündigungen wurde das Computerspiel jetzt endlich veröffentlicht... was aber keine sehr gute Idee war. Denn das Programm ist ein total konfuses Ballerspiel mit einer Handvoll Levels, die kaum Abwechslung bieten. Glück und nicht Geschick entscheidet in erster Linie über den Erfolg. Ich für meinen Teil würde zum Gnadenschuß für dieses mißratene Action-Spiel raten. (hl)

POWER-Wertung: 2
C 64 (Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

Wizard Warz (C 64)

Hokuspokus hoch sieben: Ein Zauberer-Yuppie will's zu was bringen. Dazu muß er im beinharten Konkurrenzkampf sieben mächtige Magier beseitigen. Bei »Wizard Warz« geht's aber erst im dritten Level in die große Magie-Schlacht. Zuvor muß man sich in den Spielstufen eins und zwei erst mal mit niederen Monstern herumprügeln.

So sehr die ganze Geschichte nach Fantasy-Rollenspiel riecht, so groß ist die Enttäuschung, wenn man glaubt, hier eine Art »Bard's Tale« mit Action-Einlagen vorzufinden. Wizard Warz ist ein höchst mäßiges Geschicklichkeits-Spiel, bei dem die Fantasy-Aufmachung reine Augenwischerei ist. Alles in allem ein dürftiges Vergnügen. (hl)

POWER-Wertung: 4
C 64 (Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

Desolator (C 64)

Alle Welt ist scharf auf Umsetzungen von Spielhallen-Automaten. Deshalb hat U.S. Gold jetzt einen älteren, relativ unbekannten Sega-Automaten namens »Halls of Kairos« ausgegraben. Und weil das Ding eh' kaum einer kennt, hat man es in »Desolator« umbenannt. Sehr zutreffend, denn diese Umsetzung ist wirklich reichlich desolat ausgefallen.

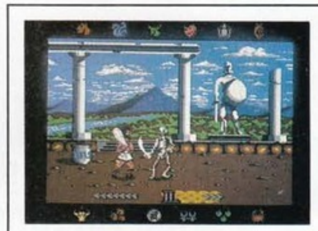


POWER-Wertung: 3
C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

In der Anleitung liest sich alles noch recht verlockend: Einsamer Held kämpft gegen viele Gegner, Extras gibt's in rauhen Mengen. Die technische Ausführung ist aber dermaßen schwach, daß überhaupt kein Spielspaß aufkommt. Die CPC-Version ist übrigens noch eine halbe Klasse scheußlicher: Hier gibt's kein Scrolling. Bei der großen Auswahl an Action-Spielen sollte man sich wirklich hüten, zu Desolator zu greifen. Schade um die schöne Verpackung. (hl)

Hercules – Slayer of the Damned (C 64)

Der gute alte Herkules wurde für Gremlins neues Kampfsport-Spiel entmottet. Wer hier viel Abwechslung erwartet (schließlich hat das historische Vorbild zwölf tolle Taten verbracht), wird enttäuscht. Dank einer tollkühnen Anleitung sorgt Herkules im Spiel schon für ausreichende Helden-Power, wenn er ein paar Monster mit der Keule aufmischt. Mal klappern die Knochen eines Skeletts, mal bekommt der Minotaurus eins zwischen die Hörner. Ein Knüppelspiel der extralaschen Sorte. (hl)



POWER-Wertung: 3
C 64 (CPC, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Die Fugger (C 64)

»Die Fugger« entpuppen sich als Handelsspielerei im »Hanse«-Gewand. Bis zu sechs Spieler schachern mit Bier, Korn, Tuch und anderen Gütern des Mittelalters. Ziel ist es, möglichst viel Geld zu scheffeln, um sich dann gemütlich zur Ruhe zu setzen zu können – äußerst lebensnah.

An munteren Ereignissen herrscht kein Mangel: Es kann passieren, daß das Kornlager in Augsburg von einem plündernden Feldherrn ausgeraubt wird. Damit aber nicht genug: Jeder kann sich eine Privatarmee halten und damit über den anderen Spieler herfallen.

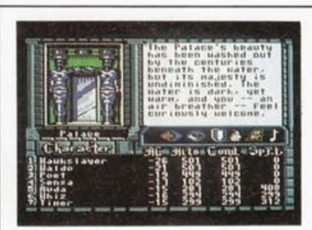
Spielerisch sind die Fugger sattelfest, wenn auch Grafik und Soundeffekte auf

POWER-Wertung: 6
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Bomico

dem C64 spärlich ausgefallen sind. Anleitung und Texte auf dem Bildschirm sind komplett in Deutsch. (al)

The Bard's Tale III (C64)

»The Bard's Tale III« braucht man kaum noch anzupreisen, denn wer die ersten Teile der Fantasy-Saga gespielt hat, ist ohnehin schon süchtig. Für alle, die's noch nicht



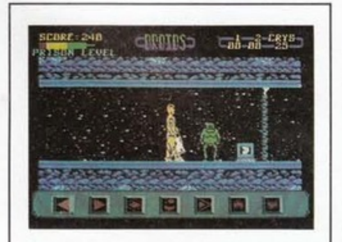
C64 (Apple II)
59 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts
Bereits getestet in Power Play 5 (Apple II)

kennen, hier ein kurzer Steckbrief: ein cleveres Rollenspiel mit vielen Rätseln, hoher Spielmotivation, 84 Dungeons mit Automapping, mehreren Oberweiten, Hunderten von Monstern und knapp hundert Zaubersprüchen für die magischen Klassen. Bard's Tale III ist nur etwas für ausdauernde Spieler. Bis man seine Charaktere hochgepusht und alle Dungeons durchlaufen hat, vergehen Monate.

Die C64-Umsetzung unterscheidet sich nicht von der Apple II-Version. Sie ist mit einem Schnellader ausgestattet, der hält, was sein Name verspricht. Die zahlreichen Grafiken sind wunderbar animiert – ein Rollenspiel, das in jede Sammlung gehört. (al)

Droids (C64)

R2-D2 und C-3PO, die beiden Roboter aus den »Krieg der Sterne«-Filmen sind die Hauptdarsteller des neuen Billigspiels »Droids«. Aber Fans der Kinofilme sollten dieses Programm meiden. Das simple Action-Adventure wurde nämlich durch eine total unbrauchbare Steuerung absolut unspielbar gemacht. Die beiden Roboter werden nur durch Anklicken von Symbolen gesteuert, die sich am unteren Bildschirmrand befinden. Durch diese Steuerung ist es fast unmöglich, die Droiden dort zum Stehen zu bringen, wo man es gerne hätte. Die direkte Folge: man rast unwillkürlich in Hindernisse und verliert innerhalb von Sekunden jederlei Spaß an diesem Spiel. Die nicht besonders schöne Grafik tut ihr übriges dazu. (bs)



POWER-Wertung: 0.5
C64 (CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

Shackled (C64)

»Shackled« ist ein »Gauntlet«-Abklatsch übelster Sorte. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig steuern ihre Sprites (Prädikat: extra-klobig) durch Labyrinthe, öffnen Türen, sammeln Extras auf, ballern flackernde Gegner ab und suchen Gefangene. Hat man einen Gefangenen befreit, läuft er im Gänsemarsch hinter dem Spieler her und läßt das ohnehin schon langsame Spiel noch schleppender werden.

Weder die 112 Levels noch die acht Extrawaffen können das Programm sonderlich aufwerten: eine Schlaftablette allererster Klasse. (al)



POWER-Wertung: 1.5
C64 (Atari ST, CPC, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Ooze (MS-DOS)

»Ooze« ist ein Hausmonster, das schon viele hartgesottene Geisterjäger zur Verzweiflung gebracht hat. In diesem deutschen Adventure tritt der Spieler gegen den Spukbold an und versucht mit List und Einfühlungsvermögen der Geisterei ein Ende zu bereiten.

Die MS-DOS-Version läuft auf allen PCs mit mindestens 256 KByte RAM, allerdings sind dabei die Bilder auf der Strecke geblieben. Schade, denn die Grafiken der ST-Version sehen recht gut aus. Wer nichts gegen Textadventures einzuwenden hat, bekommt einen guten deutschen Parser und mehr oder weniger stimmungsvolle Texte geboten. (al)

POWER-Wertung: 6
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C64)
zirka 75 Mark (Diskette) ★ Ariolasoft
Bereits getestet in Power Play 5 (ST)

Hanse (MS-DOS)

»Hanse« hat schon einige Jährchen auf dem Buckel, ist aber immer noch ein recht umschwärmtes Handelsspiel. Nach all den Jahren muß der Hanse-vernarrte Papi nicht mehr den C64 seines Sohnes belegen, sondern kann auf seinem Büro-PC heftig herumhandeln. Da braucht er sich auch nicht sonderlich umzustellen: Das Programm ist fast identisch zum C64-Original, zum Glück aber wesentlich schneller und damit nicht so nervtötend.

Für einen Spieler allein ist Hanse nur mäßig motivierend, während es mit mehreren Leuten (bis zu vier Personen) Spaß bringt. Die MS-DOS-Version nutzt sowohl CGA- als auch EGA-Grafikkarten aus. (al)



POWER-Wertung: 4.5
MS-DOS (C64, CPC)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ariolasoft

Vermeer (MS-DOS)

Das deutsche Handelsspiel »Vermeer« versetzt Sie in die Zeit zu Beginn des 20. Jahrhunderts: Ein bis vier Spieler versuchen mit Handelsgeschäften soviel Geld zu raffen, daß sie sich eine nette kleine Gemäldegalerie leisten können. Gemeinerweise geht in diesem Spiel auch ein Fälscher um, dessen Bilder man nicht kaufen sollte.

Um zu Vermeer auf dem PC antreten zu können, braucht man mindestens 256 KByte RAM und eine CGA- oder EGA-Grafikkarte.

Wie schon bei den anderen Vermeer-Versionen liegen der Packung Drucke bei, die die Bilder zeigen, die man erwerben kann. Wenn man sie mit der schwarzweißen CGA-Grafik auf dem Bildschirm vergleicht, möchte man an der Welt verzweifeln. Unter EGA sieht's auch nicht berühmt aus: etwas bunter, aber vom Prädikat »Kunst« noch viele Pixel entfernt. Wer sich an der mageren Grafik nicht stört, bekommt mit Vermeer ein solides, wenn auch ziemlich simples Handelsspiel geboten, dessen Ablauf nach einiger Zeit ein wenig monoton wird. (al)

POWER-Wertung: 4.5
MS-DOS (Atari ST, C64, CPC)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ariolasoft



SCHNELLER... WEITER... BESSER...
Meßt Euch mit der Weltelite im Wintersport! 7 Disziplinen werden Euch – jede auf ihre eigene Art – das Äußerste an Geschicklichkeit und Nervenstärke abverlangen. Können, Ausdauer und nochmal Können sind gefragt, wenn Ihr Euch einen Platz auf dem Siegerpodest sichern wollt. Oder ist Euer Ziel die Goldmedaille? Ihr könnt es schaffen und Ihr werdet es schaffen! Aber damit nicht genug, denn bis Ihr soweit seid, werdet Ihr eine Menge Spaß haben!
CONTINUE PRACTICE? YES 0:13.4
COMPUTER PACER 0:15.0
PRESS BUTTON TO VIEW SCORE
Eiskunstlauf – Präzision und extremes Gleichgewichtsgefühl sind die wich-tigsten Voraussetzungen in dieser höchst artistischen Sportart.
Langlauf – eine der härtesten Anforderungen, die an die psychische Kraft gestellt werden kann. Ihr werdet gegen die Zeit, gegen das Gelände und gegen den Winter selbst ankämpfen müssen. Nichts außer Eurer Geschicklichkeit wird Euch helfen, wenn es plötzlich einmal bergab geht. Sammelt all Eure Energie und Kraft, die Ihr habt, denn hier wird Eure Ausdauer auf das Härteste auf die Probe gestellt.
Eisschnellauf – die schnellste Sportart der Welt, die ein menschliches Wesen aus eigener Kraft betreiben kann. Aber auch eine harte Prüfung der Kraft und des rhythmischen Gefühls. Geschwindigkeiten von über 50 km/h sind notwendig, um Gold zu gewinnen.
CONTESTANT COMPUTER PACER
CONTESTANT COMPUTER PAC
All screen shots from the Commodore 64 version.
Erhältlich für:
Amstrad CPC Cassette & Disk
Atari ST Disk
CBM 64/128 Cassette & Disk
MSX 64 Cassette
Spectrum 48/128 K, + 2 Cassetten
Spectrum + 3 Disk
Manufactured and distributed under licence from Epyx Inc. by US Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham. B6 7AX.
U.S. GOLD
© 1988 Epyx Inc. All rights reserved.
Epyx is a Registered Trademark No. 1195270
EPYX®
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Distribution in Österreich: Karasoft in der Schweiz: Thali AG


TM
Skispringen – todesverachtender Mut, Nerven aus Drahtseilen und völlige Körperbeherrschung sind die Grundvoraussetzungen für diesen hochgefährlichen Sport, wo Sprungstil und Sprungweite das Ergebnis bestimmen.
Slalom – Geschwindigkeit, Körperbeherrschung und auf Sekundenbruchteile ausgerechnetes Timing machen den Slalom zu dem schwierigsten aller Skisportarten. Ihr könnt verschiedene Rennpisten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden auswählen.
Abfahrtslauf – fast schon ein freier Fall ins Weiße. Nutzt die Fallkräfte, die auf Euch wirken, richtig aus und kämpft darum, die Balance zu halten, um Geschwindigkeiten von weit über 100 km/h zu erreichen. Nur dann nämlich, habt Ihr eine Chance auf die Goldmedaille und auf einen Eintrag in die Rekordbücher.
Rennrodeln – der Sport mit dem Hauch des Wahnsinns. Auf dem Rücken liegend mit den Füßen voran, auf einem nach hochtechnischen Vorgaben entwickelten Rennrodel, müßt Ihr jeden Muskel Eures Köpers einsetzen, um nicht von der Ideallinie abzuweichen. Denn nur die bringt Euch den Sieg.
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
CONTESTANT





Knaller-Preise mit Katakis

Lust, einen Videorecorder oder einen taufrischen CD-Player zu gewinnen? Dann laßt Euch im Katakis-Wettbewerb eine tolle Extrawaffe einfallen.

Ein Trend hat sich in der Software-Szene seit »Nemesis« bestätigt: Ein Weltraum-Actionspiel, das was auf sich hält, hat jede Menge Extrawaffen. Ein aktuelles Beispiel ist Rainbow Arts' wilde Ballerei »Katakis«, die wir in dieser Ausgabe testen. Katakis bietet mit einem steuerbaren Satelliten ein Extra, das bei Heimcomputer-Spielen bislang noch nicht verwendet wurde.

Unser Wettbewerb dreht sich um dasselbe Thema. Ihr sollt Euch überlegen, welches originelle Extra man bei Action-Spielen noch einbauen könnte! Die drei besten Ideen werden mit edler Unterhaltungs-Elektronik prämiert: Die Preise 1 bis 3 sind je ein VHS-Videorecorder, ein CD-Player und ein schmucker Walkman. Die Power Play-Redaktion wählt die drei originellsten Extra-Ideen aus. Außerdem werden unter allen Einsendungen sechs Rainbow Arts-Sweatshirts als flauschige Trostpreise verlost. Wir werden uns bemühen, daß Eure besten Extrawaffen-Vorschläge in einem zukünftigen Spiel verwendet werden. Der Erfinder des jeweiligen Extras wird dann natürlich namentlich im Programm erwähnt.

Das gibt's zu gewinnen:

1. **Preis: ein VHS-Videorecorder**
2. **Preis: ein CD-Player**
3. **Preis: ein Walkman**
4. **bis 10. Preis: je ein Rainbow Arts-Sweatshirt**

Überlegt Euch also, welche neue Extrawaffe Ihr gerne in einem Action-Spiel sehen würdet. Schreibt Eure Idee auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Katakis
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München.

Einsendeschluß ist der 15. September 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (hl)

Rasante Realität

Wo die Programmierer von »Realtime Games« am Werk sind, da rauchen die Prozessoren. Schnelle 3D-Grafik und packende Spiele halten Heimcomputer auf Trab und Spieler in Atem.

Im Norden von England, gut drei Auto-Stunden von London entfernt, liegt die kleine Industriestadt Leeds. Hier findet man Kohlebergbau, Metallindustrie und ein Spiele-Softwarehaus. Leeds ist die Heimat von »Realtime Games«, die zuletzt durch »Carrier Command« brillierten. Boris Schneider hat die Programmierer-Truppe im Rahmen eines England-Urlaubs besucht. »Das war eines meiner wildesten Interviews,«, stöhnte er, als er wieder in Deutschland war, »andauernd haben die vier Programmierer durcheinander geredet, sich gegenseitig widersprochen und auf einmal alle wieder geeinigt. Es läßt sich nicht mehr rekonstruieren, wer eigentlich was gesagt hat. Aber es hat eine Menge Spaß gemacht.«

Die beiden nebeneinanderliegenden Büros, die für die inzwischen sechs Programmierer sehr viel Platz bieten, sehen unaufgeräumt und chaotisch aus – eben wie Programmierer-Büros. Die vier ältesten Realtime-Mitglieder, Andy Onions, Ian Oliver, Graeme Baird und Andy Beveridge, legen eine ausgiebige Pause in der Arbeit ein und geben bereitwillig die Geschichte von Realtime Games preis.

Auf die Frage, wann Realtime gegründet wurde, gibt es sofort eine messerscharfe, aber nicht ernst zu nehmende Antwort: Am 8. Mai 1984 um halb elf morgens. Zu dieser Zeit hatten Andy Onions und Ian Oliver gerade ihr Informatik-Studium mit Diplom beendet, Graeme Baird hatte noch ein paar Semester vor sich.

Die drei Freunde waren verrückt nach einem Spielhallen-Panzer-Spiel, das in Deutschland indiziert wurde. Das Spiel bot als erster Spielhallen-Automat flüssige 3D-Vektor-Grafik. Andy, Ian und Graeme wollten unbedingt eine Umsetzung dieses Spiels für den Spectrum schreiben. Sie starteten Weihnachten 1983 und wurden Ostern 1984 fertig. Als die drei das Spiel das erste Mal auf einer Messe vorstellen wollten, mußten sie sich innerhalb von wenigen Stunden Namen für das Spiel und für die Firma ausdenken. Das Spiel nannten sie »Tank Duel«, die Firma in bezug auf das schnelle 3D-Spiel »Realtime Games«, übersetzt »Echtzeit-Spiele«.

Angefangen hatten die drei mit nur einem einzigen Spectrum und einem einfachen Kassetten-Recorder. Kurz vor Schluß der Entwicklung von Tank Duel, als das Assemblieren auf Kassette bis zu einer Viertelstunde dauerte und man so leicht die Geduld verlor, liehen sie sich hundert Pfund und kauften sich einen Sinclair Microdrive, ein schnelles Endlos-Kassettenlaufwerk.

Die drei brachten gemeinsam genug Geld auf, um 1000 Spielkassetten zu produzieren. Durch den Verkauf der Kassetten kam genug Geld herein, um weitere 1000, und wieder 1000 und noch mehr zu produzieren. Insgesamt konnten sie 7000 Kassetten verkaufen und hatten sich damit ein schönes Taschengeld verdient. Sie waren auf den Geschmack des professionellen Programmierens gekommen: »Wir haben dann ganz schnell angefangen, 'Starstrike' zu entwickeln.«

Starstrike orientierte sich wieder an einem 3D-Spielhallen-Automaten, diesmal dem prominenten »Star Wars«. Um das Programm zügig schreiben zu können, nahm sich Graeme ein Jahr von der Uni »frei«. Er besuchte die Vorlesungen nicht und wollte den versäumten Stoff dafür später nachholen. Richtig abgeschlossen hat er sein Studium allerdings nie.

Um Starstrike zu vollenden, brauchten die drei ganze sechs Monate, oder, wie die Realtime-Programmierer betonen, »nur« sechs Monate. Um so schnell fertig zu werden, erlaubten sie sich den Luxus eines zweiten Spectrums mit Microdrive. Am 23. November 1984 kam Starstrike für den Spectrum auf den Markt.

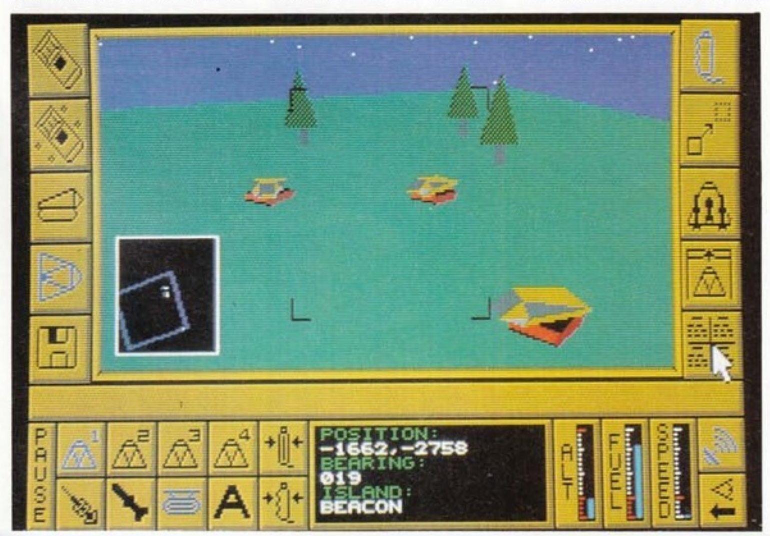
Starstrike wurde ein durchschlagender Erfolg. Es gab nur positive Testberichte, das Programm verkaufte sich wie warme Semmeln, und Realtime war als technisch hervorragendes Software-Haus etabliert. »Bis dahin arbeiteten wir in einer besonders schlimmen Gegend, wo es Dutzende von streunenden Hunden gab, Müll auf den Straßen und sonstige Unannehmlichkeiten. Mit dem Geld, das wir durch Starstrike verdienten, besorgten wir uns erstmal bessere Büros.« In den im Januar 1985 bezogenen Büros sitzt Realtime übrigens heute noch.



▲ »Oh, Ihr wollt ein Interview?« Andy Beveridge freut sich über unseren Anruf bei Realtime

Als nächstes setzten sich die drei an eine CPC-Version von Starstrike. Doch durch den Erfolg der ersten beiden Programme etwas faul geworden, dauerte es wieder sechs Monate, bis die CPC-Version im Juni 1985 über die Ladentische gehen konnte.

Dann war ein Jahr lang Stille um Realtime. Erst im April 1986 hörte man wieder was von den Programmierern in Form von »Starstrike II«, dem ersten Spiel auf dem Spectrum, das 3D-Grafik mit ausgefüllten Flächen verwendete. Warum das so lange gedauert hat? »Wir haben mit Starstrike so viel Geld verdient, daß wir einige



◄ »Carrier Command« ist Realtimes jüngstes Programm und auf dem ST schon jetzt ein Klassiker

Monate davon gelebt haben, ohne groß etwas zu machen. Als uns dann das Geld ausging, haben wir schleunigst angefangen, Starstrike II zu schreiben. Zuerst wollten wir nur noch ein Linien-Grafik-Spiel programmieren, doch nach einem Monat fanden wir einen Trick heraus, wie wir die ausgefüllten Flächen in genügender Geschwindigkeit realisieren können. Da haben wir alles in den Papierkorb geschmissen und noch mal von vorne angefangen. Starstrike II sah am Ende ganz anders aus, als wir es uns am Anfang vorgestellt hatten.«

Nachdem die ersten beiden Realtime-Spiele eigentlich nur Kopien von bekannten Spielhallen-Automaten waren, sollte Starstrike II ein eigenes Spiel werden. Das Grundkonzept ähnelte dem ersten Starstrike; mehrere Action-Szenen wurden durch eine Rahmenhandlung zusammengehalten: »Weil die 3D-Grafik auf den 8-Bit-Computern aber doch etwas langsam ist, haben wir lange an den einzelnen Sequenzen geknobelt. Sie sollten grafisch eindrucksvoll sein, durften aber nicht zu viele Objekte verwenden. Sonst wären sie zu langsam geworden, um spielbar zu sein.«

Da es für ein kleines Softwarehaus wie Realtime immer schwieriger wurde, den Vertrieb aufrechtzuerhalten und alle Händler zu beliefern, verkaufte man die Rechte der CPC-Version von Starstrike II an Firebird Software. Gleichzeitig bekam Realtime von Firebird den Auftrag, die Umsetzungen eines neuen ST-Spiels zu programmieren: »Starglider«.

»Die Spectrum-Version von Starglider war das erste Spiel, das wir mit einem professionellen Entwicklungssystem, bestehend aus einem PC mit einem speziellen Spectrum-Assembler, geschrieben haben. Am Anfang konnten wir nicht glauben, wie schnell das Programmieren mit diesem PC ging.«

Nun ist Realtime ja nicht das einzige Software-Haus, das 3D-Spiele programmiert. Gibt es andere 3D-Spezialisten, die Realtime bewundert? »Unserer Meinung nach ist das einzige Spiel, das 3D-Grafik wirklich optimal ausnutzt, »Driller« von Incentive. Das Spielprinzip ist gut ausgetüftelt. Eigentlich ist Driller nur ein Adventure, aber es ist spannend wie ein Action-Spiel. Da es bei Driller nicht so sehr auf Reaktion ankommt, reicht die langsame 3D-Grafik vollkommen aus. Wir sind zwar schneller, aber unsere Spiele sind nicht so sehr auf die Grafik abgestimmt.«

Auf 8-Bit-Computern wurde 3D-Grafik im Laufe der Jahre immer schneller und besser. Ist dort jetzt die Grenze erreicht und ist bei 16-Bit-Computern noch eine Steigerung zu erwarten?

»Wir arbeiten jetzt seit gut fünf Jahren nur an 3D-Routinen. Wir wissen ziemlich genau, was ein Computer auf diesem Gebiet maximal leisten kann. Auf den Z80-8-Bit-Computern (CPC, Spectrum) haben wir die Grenze unseres Könnens erreicht. Wir arbeiten gerade an einem 3D-System für den C64, doch das wird auch nichts wesentlich Neues bringen. Der 3D-Spielemarkt wird in den nächsten Jahren voll im 16-Bit-Bereich liegen.

Noch viel schneller geht die Grafik bei Carrier Command wohl nicht. Wir kennen nur wenige Leute, die schnelle 3D-Routinen für den 68000 geschrieben haben, und keiner von denen ist schneller als wir. Wir könnten unsere Grafikroutinen noch etwas tunen, könnten auch noch komplexere Objekte verwenden, aber aus anderen Gründen ist da jetzt eine Grenze erreicht:

Carrier Command ist ein echtes Killer-Programm für den ST (und erst recht für die Programmierer). Es steckt so viel drin. Wenn du Carrier Command siehst, dann denkst du: Mein Gott, ist das 3D schnell, das muß ja die gesamte Rechnerzeit schlucken. Falsch. Selbst wenn überhaupt nichts auf dem Bildschirm zu sehen ist, schaffen wir maximal 17 Bilder pro Sekunde. Der Rest der Rechnerzeit, das sind über 50 Prozent, geht für die Spielstrategie drauf. Die Taktik des feindlichen Carriers, das Insel-Versorgungsnetz, die Bewegungen von mehreren Dutzend Fahrzeugen, all das wird in Echtzeit simuliert und schluckt etwa die Hälfte des Atari ST. Rein theoretisch könnte die Grafik also mehr als doppelt so schnell sein.

Gut, es wird Verbesserungen in der 3D-Grafik geben, aber nur sehr kleine. In einem Jahr sind wir vielleicht noch mal 20 Prozent schneller, aber Wunder wird man sich nicht mehr erwarten können; erst recht nicht, wenn das Spiel selber sehr komplex ist und viel Rechnerzeit benötigt.

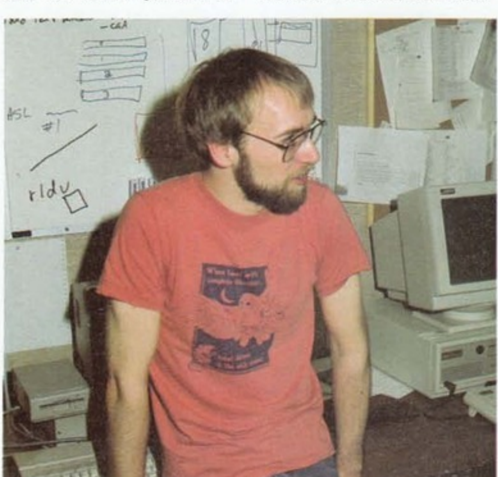
Wir könnten heute ein absolut fließendes 3D, 25 Bilder die Sekunde, mit vielen komplexen Objekten programmieren, aber dann wäre keine Prozessorzeit mehr für das Spiel übrig.«



»Carrier Command war ein echtes Killerprogramm« sagt Ian Oliver

Dies alles klingt etwas unlogisch, haben doch die Programmierer weltweit über fünf Jahre gebraucht, um die 8-Bit-Computer richtig auszunutzen. Die komplexeren 16-Bit-Computer sollen da schon nach zwei Jahren ausgeschöpft sein? »Der große Unterschied zwischen 1983 und 1988 liegt darin, daß damals Computer ganz allgemein noch neu und die Programmierer noch sehr unerfahren waren. Heute bringen die meisten 16-Bit-Programmierer schon einige Jahre 8-Bit-Erfahrung mit. Sie wissen schon eine ganze Menge über effektives Programmieren. Es wird nicht noch mal einen solchen Quantensprung geben wie auf den 8-Bit-Computern.«

Wo liegt das Geheimnis der Realtime-Programmierer, auf dem 3D-Bereich so führend zu sein? »Wir alle haben Computer-Technik studiert. Viele Spiele-Programmierer haben nur praktische Erfahrung, gewonnen aus dem »Hacken« auf ihrer Maschine. Sie wissen nur, was sie über den Computer wissen müssen. Wir hingegen haben einen tiefen theoretischen Hintergrund. Das gibt uns bei der Lösung von schweren mathematischen Problemen, wie sie bei 3D-Grafik-Routinen auftreten, einen gro-


◀ Statt Studium lieber Spiele programmieren – Graeme Baird bereut diesen Schritt nicht

ßen Know-how-Vorsprung. Solche Sachen kann man entweder auf der Uni lernen, oder man liest ein paar Jahre lang die richtigen Bücher, wie es beispielsweise Jez San gemacht hat, der »Starglider« auf dem ST programmierte.

Viele von den nicht studierten Programmierern wollen sich das Leben einfach machen, suchen nach Programmier-Abkürzungen. Die Amerikaner sind da besonders schlecht. Bei ihnen muß jedes Programm nachladen. Wenn das Programm nicht mindestens zehnmal auf Diskette zugreift, ist irgendwas falsch. Dabei läßt sich viel von dem Kram ohne Probleme in den Speicher packen, aber die amerikanischen Programmierer sind einfach zu faul, diesen etwas schwereren Weg zu gehen und ihr Programm so kompakt wie möglich zu halten.

Auf dem Amiga sind die Programmierer besonders faul. Fast alle Amiga-Spiele könnte man auch auf dem C64 realisieren. Man nutzt zwar den zusätzlichen Speicher und die besseren Sound- und Grafik-Chips, aber das Spielprinzip hat immer noch 8-Bit-Qualität. Die Programmierer müssen nicht nur die Spezial-Chips, sondern auch den Prozessor besser ausnutzen, komplexere Programme schreiben, das wahre Potential des Computers ausnutzen.«

Da stellt sich uns natürlich die ganz naive Frage, wie Carrier Command den ST nach den oben angegebenen Kriterien ausnutzen könnte, wenn sie doch gerade an einer Spectrum-Version arbeiten. Auf die Frage folgt erst mal wildes Gelächter, dann die vorsichtige Gegenfrage »Ist das eine Fangfrage?« und dann die ausführliche Erklärung: »Es ist ein großer Unterschied, ob du ein Spiel vom Spectrum auf den ST umsetzt und nur die Grafik etwas schöner machst, oder ob du eine Untermenge eines ST-Spiels auf einen Spectrum umsetzt.

Bei Carrier Command setzen wir nur die Teile um, die auf dem Spectrum auch funktionieren. Auf den ersten Blick sehen sich die beiden Versionen sehr ähnlich, aber die Spectrum-Version ist so viel simpler als das ST-Original.

In der ST-Version von Carrier Command geht eine ganze Menge Speicher für Details drauf. So bewegt sich beispielsweise die Kanone auf dem Carrier, die Schleusentore gehen auf und zu und die Vulkane spucken kleine Würfel aus. Auf all diese witzigen Details wird die Spectrum-Version verzichten. Außerdem ist das Insel-Netzwerk viel einfacher. Auf dem ST verwenden wir ein realitätsnahes, komplexes Modell, um die Inseln zu verwalten, Vorräte zu erzeugen und hin- und herzuschiffen. Auf dem ST braucht dieser Programmteil satte 64 KByte, inklusive aller Tabellen. Auf dem Spectrum haben wir eine simple Mini-Version des Insel-Netzwerks in 768 Byte gequetscht. Wer die beiden Versionen auch nur wenige Minuten spielt, wird sofort sehen, daß in der Spectrum-Version eine ganze Menge fehlt.

Es wird wahrscheinlich auch eine C64-Version geben; die muß dann sogar völlig ohne 3D-Grafik auskommen und wird wohl ein 2D-Sprite-Spiel werden. Diese Umsetzung programmieren wir aber nicht selber.

Das genaue Gegenteil kann man übrigens von Starglider behaupten. Wir haben die ST-Version von Starglider absolut originalgetreu, mit Ausnahme der Sprachausgabe, auf den Spectrum und den CPC umgesetzt - und wir hatten dann noch Speicher frei! Also haben wir Spezial-Missionen hinzugefügt und sogar neue Objekte und Gegner erfunden. In der Spectrum-Version ist tatsächlich mehr Spiel drin als auf dem Atari ST.«

Warum ist der C64 für 3D-Spiele so schlecht geeignet? »Das bisher schnellste Vektor-3D auf dem C64 hat immer noch Mercenary. Wir arbeiten gerade an einem speziellen C64-3D-System, das etwas schneller werden sollte. Aber nicht viel, denn der C64 hat gerade mal die halbe Rechen-Power eines Spectrum. Auf dem Spectrum schaffen wir maximal 37500 Pixel in der Sekunde, der C64 liegt unter 20000 Pixel in der Sekunde.

Aber der C64 hat noch andere Macken; so dauert das Löschen des Bildschirms unendlich lange. Die schnellste Bildschirmlösch-Routine, die wir uns vorstellen können, schafft das gerade 47mal in der Sekunde. Bei jedem Bild geht also schon eine 47tel Sekunde nur für das Löschen drauf. Das bremst die ganzen 3D-Routinen schon gewaltig ab.

Dann kommt noch einige Rechenarbeit, ein Gebiet, auf dem der C64 auch nicht der Schnellste ist. Wo sind die 3D-Koordinaten? Welche Linien sind verdeckt? Wo bewegen sich die Objekte hin? Wenn du da nicht ganz einfache Sachen programmierst, bist du schnell bei einem Bild pro Sekunde oder langsamer.«

Zwischen Computer-Freaks tobt immer noch der Kampf ST gegen Amiga. Welcher der beiden Computer ist für 3D-Spiele besser geeignet? »In 3D-Spielen ist der Amiga nicht schneller als der ST. Der Blitter kann uns höchstens beim Bildschirm-Löschen helfen, und der Prozessor, der die 3D-Arbeit tun muß, ist tatsächlich langsamer als auf dem ST. Der 32-Farben-Modus der Amiga ist nutzlos für uns, da würde 3D viel zu langsam werden. Wir können maximal 16 Farben verwenden. Also sind die beiden Computer praktisch gleichzustellen.«

Was denken Programmierer, die sich um »echtes« 3D bemühen, über Spielhallen-Spiele wie »Space Harrier« und »Out Run«? »Dieses Semi-3D, bei dem Sprites vergrößert und verkleinert werden, ist ganz OK für bestimmte Action-Spiele. Die ließen sich mit echtem 3D gar nicht realisieren. Der Vorteil von Semi-3D ist, daß die Objekte viel schöner aussehen, weil sie gemalt wurden, und nicht berechnet werden. Dafür kannst du in einem Semi-3D-Spiel niemals in alle Richtungen fliegen oder ein Objekt von allen Seiten betrachten. Die Spiele sind also sehr eingeschränkt. Für Spielhallen-Automaten ist Semi-3D toll, aber auf Heimcomputern wird es sich wohl nicht durchsetzen.«

Auf die Frage, was die vier denn vom neuen Computer Archimedes halten, dem sagenhafte Eigenschaften angedichtet werden, kommt ein regelrechtes Sprach-Gewirr: »Ein Haufen Müll - Ist verdammt schnell - Ein sehr, sehr, sehr, sehr schneller Computer - Nicht so gut wie ein vernünftiger PC mit 80386-Prozessor und 24 MHz - aber viel billiger! - Der beste Computer, wenn man Preis und Leistung miteinander vergleicht - Der Prozessor ist nicht besonders toll - Ja, sie haben sich zu sehr am 6502 orientiert, haben die ganzen unlogischen Eigenschaften übernommen.«

Um das Gewirr zu stoppen, fragen wir, wie schnell der Archimedes denn in 3D-Dingen ist. Die Antwort: 900000 Pixel in der Sekunde, und das bei 256 Farben gleichzeitig. Das ist etwa 25mal schneller als ein Spectrum, zweimal schneller als ST und Amiga, die dann aber nur 16 Farben gleichzeitig auf den Monitor bringen. »Mit einem vernünftig aufgebauten Bildschirm-Speicher wären ST und Amiga doppelt so schnell. Hier haben sich wohl die Hardware-Entwickler etwas Arbeit gespart und den Grafik-Chip etwas einfacher gemacht. Dafür hat es die Software jetzt schwerer. Mit einem vernünftigen Bildschirm-Speicher könnte man auf dem ST in alle Richtungen fließend scrollen, superschnelle, riesengroße Sprites darstellen und wahnsinnige Action-Spiele programmieren. Der vermurkste Bildschirm-Speicher bremst den ST mindestens um den Faktor 2, wenn nicht 3. Der Amiga ist da übrigens nicht anders.«

Die Frage nach dem besten Computer für 3D-Spiele endet wieder in einer lautstarken Diskussion: »Wenn ich nicht auf dem ST programmieren, also



Andy Onions traut sich einiges zu. Er schreibt die Spectrum-Version von »Carrier Command«. ▶

eintippen und assemblieren müßte, würde ich am liebsten für den ST schreiben – Also ich weiß nicht, der ST hat doch kaum Vorteile gegenüber dem Amiga – Obwohl ein 80286- oder 80386-PC mit VGA-Karte und 256 Farben nicht schlecht wäre – Nein, der ist nutzlos. Unter VGA hast du nur einen Bildschirm und kannst nicht zwischen zwei Bildschirmen hin- und herschalten – Außerdem gefällt mir die Code-Segmentierung auf PCs nicht; also muß es ein 68000-Computer sein – Ein 8-MHz-68000 ist langsamer als ein 8-MHz-80286 – Richtig toll wäre es, auf dem Macintosh II zu programmieren. 16 MHz und Mathematik-Coprozessor, das macht 3D um so vieles einfacher – Der Archimedes kann aber auch ohne Mathe-Prozessor sehr schnell rechnen – Ein einzelner T800-Transputer schlägt doch jeden 80386 und 68000 um Längen....« Schließlich einigen sich die vier doch auf den Macintosh II, dicht gefolgt von Archimedes und Atari ST.

Bei der schwierigsten Maschine für 3D-Spiele gibt es aber keine Diskussionen: die MS-DOS-Computer. »Es gibt einfach zuviel verschiedene Modelle auf dem Markt, von superschnellen Hochleistungs-PCs bis zu Heim-PCs, die noch nicht mal die doppelte Rechnerleistung eines Spectrum haben. Ein Programm muß so geschrieben werden, daß es auf dem langsamsten PC läuft, deswegen kann es die schnelleren gar nicht ausnutzen. Dazu kommt der Trubel mit den -zig verschiedenen Grafikkarten, die zueinander inkompatibel sind, aber alle unterstützt werden wollen.«

Auf die Frage, welche Spiele sie in den letzten Wochen gerne gespielt haben, kommen nur wenige Antworten. »Dungeon Master« hat allen gefallen, weil die Bedienung so logisch ist und die Programmierer an jedes Detail gedacht haben. Das Demo von »Interceptor« hatte sie auch beeindruckt, und sie warteten auf das fertige Programm. Die Grafik von »Xenon« fanden sie besonders schön, allerdings meinten sie: »Wenn uns jemand die Grafik malen würde, könnten wir das Programm wohl an einem Wochenende schreiben.«

Mehr Titel fallen ihnen nicht ein und die Begründung dafür kommt sofort: »Wir sehen alles ganz stark von der technischen Seite. Wenn wir etwas spielen, dann fällt uns sofort auf: Das hier ist nicht sauber programmiert. Wir mögen manchmal die besten Spiele nicht, weil wir nur auf die Technik schauen und sagen: Das hätte man besser machen können.

Wir lieben es geradezu, die Programme anderer Leute regelrecht auseinanderzunehmen, indem wir sie uns einfach nur anschauen. Nur durch 30 Sekunden Spielen kannst du eine ganze Menge Negatives über den Programmierstil eines Kollegen sagen.«

Wird Realtime nur 3D-Spiele machen, oder könnten sie auch mal ein »normales« Spiel mit Sprites und Scrolling programmieren? »Oh ja, wir könnten das durchaus. Wir wollen sogar endlich mal ein Sprite-orientiertes 2D-Spiel schreiben. Es gibt da nur einen Haken: Wir können nicht zeichnen. Bei einem 3D-Spiel muß der Programmierer nicht zeichnen können. Für ein Sprite-Spiel bräuchten wir aber einen guten Grafiker. Dann stände dem aber nichts im Wege.

Allerdings will ja auch niemand von uns etwas anderes als 3D. Und mit unserem guten Ruf kriegen wir für 3D-Programme wesentlich mehr Geld. Bei uns wissen Software-Firmen, daß sie kein Risiko eingehen, wenn wir ein 3D-Spiel programmieren.«

Carrier Command war ein echter Hammer. Wie will Realtime das je überbieten? »Als nächstes machen wir 'E.P.T.', ein Weltraum-Handels-Action-Spiel, das sich ein wenig an 'Elite' anlehnen wird. Es wird allerdings viel größer, schöner und besser werden. Es kommt wahrscheinlich noch vor Ende des Jahres nur für 16-Bit-Computer. Wir sitzen da schon weit über ein Jahr dran.

Der Name muß übrigens geändert werden. Wir haben vor kurzem den Film 'Fatal Attraction – Eine verhängnisvolle Affäre' gesehen, und da ist in einer Szene eine große Schachtel zu sehen, auf der 'EPT' steht. EPT ist nämlich die amerikanische Abkürzung für 'Early Pregnancy Test – Früher Schwangerschafts-Test'. Und so können wir unser Spiel natürlich nicht nennen! Aber E.P.T., oder wie es auch immer heißen mag, wird toll; sehr viel komplexer und realitätsnäher als Carrier Command. Dann denken wir noch daran, ein superschnelles 3D-Actionspiel ohne viel Strategie, nur für 16 Bit, zu programmieren. Bis die Jungs mit ihren neuen Projekten fertig sind, wird's noch eine Weile dauern. (bs)



Sonderhefte im Überblick

Die »Happy-Computer«-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Themen zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14,– DM mit der Zahlkarte nach Seite 54.

Atari XE/XL, Sinclair, Spectrum



SONDERHEFT 0002: ATARI 1
Hardware-Tests: Floppy-Speeder / Turbo Basic zum Abtippen



SONDERHEFT 0020: ATARI XL
Grundlagen Grafik-Programmierung / Dokumentation: Alles über den XL



SONDERHEFT 9902: SPECTRUM
Großer Maschinensprache-Kurs / viele Spiele- und Anwendungslistings



SONDERHEFT 9901: SINCLAIR
Utilities für den ZX81 / Bauanleitung: Spectrum-Centronics-Interface

Schneider-CPC



SONDERHEFT 9903: SCHNEIDER 1
Alle Schneider-Computer im Vergleich / Grafik- und Soundprogrammierung



SONDERHEFT 0001: SCHNEIDER 2
RS 232 Schnittstelle im Selbstbau / 3-D-Grundlagen / Listing: Maschinensprache-Monitor



SONDERHEFT 0004: SCHNEIDER 3
Basic für Einsteiger und Fortgeschrittene / Programmierkurs CP/M



SONDERHEFT 0007: SCHNEIDER 4
60 Seiten Listings / Alles über den Joyce / Kaufberatung: Diskettenlaufwerke



SONDERHEFT 0010: SCHNEIDER 5
Bastelei: Multifunktionskarte im Selbstbau / großer Maschinensprache-Kurs



SONDERHEFT 0013: SCHNEIDER 6
Einführung in MS-DOS / Vergleichstest: Textverarbeitung für den CPC

SONDERHEFT 0016: SCHNEIDER 7
Giga-CAD am CPC / Tuning am CPC 464

SONDERHEFT 0018: SCHNEIDER 8
EPROMer / Programmiersprachen

Atari ST, Amiga, Macintosh, QL



SONDERHEFT 0003: 68000er 1
Vergleichstabelle: alle 68000-Computer / Einführung in GEM und C



SONDERHEFT 0006: 68000er 2
Programmiersprachen für den Atari ST / Umfassende Amiga-Software-Übersicht



SONDERHEFT 0009: 68000er 3
Video-Digitizer: Bilder aus Bits und Bytes / Der Atari ST als Tonstudio



SONDERHEFT 0012: 68000er 4
Alle Malprogramme auf einen Blick / Golem: Programmier-Projekt für den Atari ST



SONDERHEFT 0019: ST-MAGAZIN
Infos für Umsteiger Assembler



SONDERHEFT 0022: ST-MAGAZIN
Kurse/ST-verständlich Spielelistings

SONDERHEFT 0023: ST-MAGAZIN
Neue Perspektiven in der Bildverarbeitung / 1st Word komfortabler machen / Simulationen

Hobby, Spiele



SONDERHEFT 0008: COMPUTER ALS HOBBY
Heimcomputer-Übersicht: Hardware, Software, Listings zum Abtippen



SONDERHEFT 0011: SPIELE-TESTS
Die Knüller des Jahres '86 / Spiele-Tips / Tests: Grafik- und Musik-Software



SONDERHEFT 0017: SPIELE-TESTS
Programme unter der Lupe / Spiele per DFÜ / Rückkehr der Video-Spiele



SONDERHEFT 0021: SPIELE-TESTS
Brandaktuelle Spiele-Tests / Hallo Freaks: Spiele-Tips für Insider

Programmiersprachen



SONDERHEFT 0005: PROGRAMMIER-SPRACHEN
Listings: Forth- und Pilot-Interpreter / Kurse: C, Pascal, Forth

Software/Hardware



SONDERHEFT 0014: SOFTWARE-TESTHEFT
Grafik, Musik, Textverarbeitung, Datenverwaltung, Programmiersprachen u.v.m.



SONDERHEFT 0015: HARDWARE-TESTHEFT
Computer, Monitore, Drucker, Massenspeicher, Eingabegeräte, Akustikkoppler und…

Zwei langerwartete Nachfolger sind die Hauptattraktionen im Videospiel-Teil: Link aus Zelda und Wonderboy sind wieder da.

Einer der beliebtesten Spielautomaten der letzten Zeit ist der »Wonderboy«-Nachfolger »Super Wonderboy in Monsterland«. Das packende Geschicklichkeits-Spiel hält sich seit Monaten in den Hitlisten der Spielhallen. Wir präsentieren den ersten Test der Sega-Version. Hier erfahrt Ihr, ob die Umsetzung geglückt ist. Das 256-KByte-Modul soll Ende August in Deutschland erscheinen.

Auch in dieser Ausgabe stellen wir wieder ein Spiel für die 3D-Brille vor. In »Blade Eagle 3D« wird geballert, was das Zeug hält. Extrawaffen sind natürlich auch mit von der Partie.

Vor allem die Sport-Fans unter den Sega-Besitzern dürfte die dritte Sega-Neuheit interessieren. »Great Baseball«, das in Amerika schon länger auf dem Markt ist, erschien nun auch in Deutschland.

Für das Nintendo Entertainment System stellen wir den heiß ersehnten »Zelda«-Nachfolger »Zelda II: The Adventure of Link« vor. Das Modul, das im August in Deutschland veröffentlicht werden soll, hat in Japan bereits für Furore gesorgt. Die Konami-Spiele für das Nintendo-System (»Gradius«, »Castlevania«, »Top Gun« und »The Goonies II«), die von uns schon getestet wurden, kommen wahrscheinlich erst im November auf den Markt.

Für das VCS erscheinen weiterhin neue Module. Besonders »California Games« von Epyx dürfte Aufsehen erregen. Vier ungewöhnliche Sportarten werden in dem Spiel geboten.

Wer mehr auf Action steht, sollte sich »Desert Falcon« von Atari genauer ansehen. Als erstes VCS-Modul bietet es sage und schreibe neun verschiedene Extrawaffen.

(mg)

Super Wonderboy in Monsterland

Wonderboy sollte besser auf seine Freundin aufpassen. Schon zum zweiten Mal hat ein Schurke die Geliebte entführt.

Sega Master System
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	7	♟♟♟♟♟♟♟
Sound	7	♟♟♟♟♟♟♟
Power-Wertung	8	♟♟♟♟♟♟♟♟

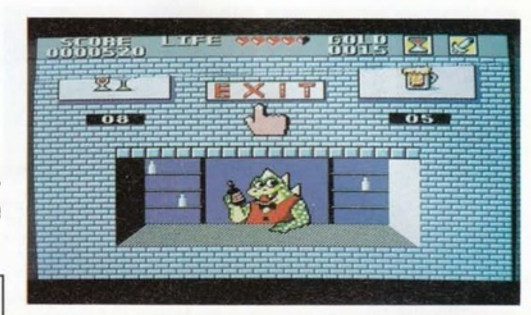
Vor knapp einem Jahr wurde das Modul »Wonderboy« für das Sega Master System veröffentlicht. Das putzige Geschicklichkeits-Spiel erfreute sich allseits großer Beliebtheit und kam der Wahl zum Sega-Hit des Jahres '87 auf den dritten Platz (siehe Power Play 2).

Ende August erscheint mit »Super Wonderboy in Monsterland« der Nachfolger, der eine Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten ist. Titelheld Wonderboy ist wieder einmal auf der Suche nach seiner Freundin, die ein Finsterling verschleppt hat. Der wackere Junge muß sich durch zwölf Levels kämpfen, ehe er seine Angebetete wieder in den Armen halten kann.

Wie der Name des Spiels schon sagt, wimmelt es in dem Land nur so von kleineren und größeren Monstern. Zu Beginn kann sich Wonderboy nur mit einem einfachen Schwert verteidigen oder mit einem Satz über die Gegner hinwegspringen. Im Lauf der Zeit besorgt er sich allerdings die nötige Ausrüstung, um auch mit besonders gefährlichen Ungetümen fertig zu werden. Neben den Monstern macht ihm auch das Zeitlimit zu schaffen.

Wieviel Kraft Wonderboy hat, wird mit roten Herzchen angezeigt. Jeder Treffer, den er einstecken muß, kostet etwas Energie. Zum Glück kann man unterwegs den Herzchen-Vorrat kräftig aufstocken und an manchen Stellen frische Energie tanken.

Neben allerlei Getier gibt es im Monsterland sehr viele Türen, an die Wonderboy anklopfen sollte. Dahinter verbergen sich unter anderem nette Barkeeper, die gegen entsprechende Bezahlung bereitwillig Informationen preisgeben. Besonders wichtig sind die zahlreichen Kaufleute, die wertvolle Ausrüstungsgegenstände abgeben. Eine Rüstung, ein Schild, ein besseres Schwert (die Gegner müssen dann nicht mehr so oft getroffen werden), ein Helm oder gute Stiefel erhöhen die Chancen gewaltig, gegen die Feinde zu bestehen. Jedes Extra gibt es in unterschiedlicher Qualität zu kaufen (zum Beispiel: Eine leichte Rüstung ist zwar billig, aber nicht so widerstandsfähig wie eine teure Edel-Rüstung). Wonderboy muß also immer abwägen, ob er sich frühzeitig ein billiges Modell zulegt (und später für das bessere eventuell nicht mehr genug Geld



Ein üppiges Trinkgeld lockert die Zunge des Barkeepers



Am Anfang hat Wonderboy noch nicht einmal ein Schwert





Hier sieht man, wie gut sich Wonderboy mit Extras eingedeckt hat



Kaum ist das Monster weggeputzt, erscheint der Schlüssel.



Um zu den Türen zu gelangen, braucht Wonderboy schon eine dreifache Portion Sprungkraft. Hoffentlich hat er die richtigen Schuhe an.

hat), oder ob er es bis zum nächsten Laden ohne das Extra schafft. Außerdem kostet ein und dasselbe Modell nicht überall gleich viel.

Bezahlt wird mit Goldstücken, die man zum Beispiel für das Erledigen von Monstern erhält. Es lohnt sich auch, an den unmöglichsten Stellen einfach mal zu hüpfen oder das Schwert zu schwingen. Wer weiß, vielleicht schwebt dann plötzlich ein Herzchen in der Luft, oder ein Geldsack wird sichtbar. Wonderboy kann übrigens auch durch Wasser laufen, ohne daß ihm etwas passiert. Im Gegenteil, denn vielleicht entdeckt er so einen Geheimgang, wo man billige Kaufmanns-Läden oder viele Goldstücke findet.

Ab und zu trifft man sogar auf eine Arzt-Praxis, die gegen ein kleines Entgelt Wonderboy eine Frischzellenkur (Lebensenergie wird erneuert) verpaßt. Hinter den Türen warten aber nicht nur hilfsbereite Personen, sondern auch grimmige Monster. Nach Möglichkeit sollte man diese Räume meiden. Es sei denn, das Ungetüm bewacht den Schlüssel, der zum Verlassen des Levels benötigt wird. Erst wenn Wonderboy das Monster besiegt (meistens hilft eine gute Kampf-Taktik), erhält er den Schlüssel.

Außer den oben erwähnten Extras kann sich Wonderboy auch noch andere Zusatzwaffen ergattern. Praktische Handgranaten (im Dreier-Pack), Feuerbälle oder gar Wirbelstürme werden von gewieften Kaufleuten angeboten.

Super Wonderboy in Monsterland ähnelt vom Spielprinzip eher dem Sega-Modul »Alex Kidd in Miracle World«. Im Vergleich zum Vorgänger Wonderboy I ist nicht mehr allein Geschicklichkeit, sondern auch etwas Denkarbeit und viel Erkundungs-Eifer gefragt. (mg)



Auf den ersten Blick sieht Super Wonderboy wie ein »Lauf-möglichst-weit-und-schlag-rechtzeitig-zu«-Spiel aus. Das allein wäre schon mal nicht schlecht, da die Levels sehr abwechslungsreich sind und die farbenfrohe Grafik sich wirklich sehen lassen kann. Die vielen Läden, in denen man sich wichtige Extras kaufen kann, sorgen darüber hinaus für eine taktische Note. Die versteckten Geldspender und Läden motivieren dazu, auch die ersten, einfachen Levels gründlich durchzuspielen.

Sega-Besitzer erhalten mit Super Wonderboy ein gutes Modul. Es beweist mit seinem interessanten Spielprinzip, daß Nachfolge-Programme keine müden Aufgüsse sein müssen.



Endlich kommen auch die Action-Adventure-Freaks unter den Sega-Besitzern auf ihre Kosten. In den letzten Monaten haben wohl viele Fans dieses Spielgenres neidisch auf die guten Nintendo-Neuerscheinungen geblinst. Super Wonderboy in Monsterland kommt gerade zur rechten Zeit. Super Wonderboy gleicht dem Spielautomaten-Vorbild wie ein Ei dem anderen. Wer das Arcade-Original mochte, der wird von der Umsetzung für das Sega-System angetan sein.

Mir hat das Modul sehr gut gefallen, wenn ich auch nicht total begeistert bin. Die Grafik ist, wie von Sega gewohnt, bunt, abwechslungsvoll und sehr detailreich. Im Lauf der zwölf Level bekommt man einiges an Monstern, unsichtbaren Türen und Geheimgängen geboten. Ähnlich wie bei »Super Mario Bros« für Nintendo entdeckt man bei jedem neuen Versuch, die Freundin zu retten, ein weiteres Gold- oder Herzchen-Versteck.

Mir hat das Spiel viel Spaß gemacht.

Great Baseball

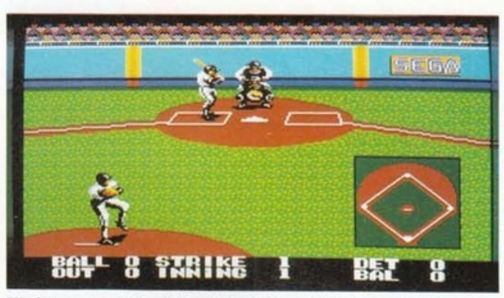
Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	7
Sound	6.5
Power-Wertung	7

Baseball ist neben Football und Basketball eine der drei Volkssportarten in den USA. Es ist mit unserem Spiel »Brennball« verwandt, wenngleich es wesentlich schneller, athletischer und gefährlicher ist. Der 100 Gramm schwere Lederball erreicht leicht Geschwindigkeiten von über 180 km/h. Wem das zu risikoreich ist, sollte zur Videospiel-Version greifen.

Als Schläger muß man den Ball so weit wie möglich wegschlagen um Zeit zu gewinnen, damit man eine festgelegte Strecke entlanglaufen kann. Der Fänger der gegnerischen Mannschaft will das verhindern, indem er den Ball so wirft, daß der Schläger ihn nicht trifft. Falls doch, muß die Mannschaft ihn schnell wieder fangen und den Schläger mit dem Ball berühren, bevor er am Endpunkt angekommen ist. Schafft der Schläger es, erhält er einen Punkt. Wenn drei Schläger keinen Punkt holen, wechseln die Mannschaften die Rolle.

Man kann entweder gegen den Computer antreten oder gegen einen Mitspieler. Für jeden Spiel-Modus gibt es zwei Schwierigkeitsstufen. Bei der schwierigeren Variante steuert man die Fänger im Feld selbst, während das sonst der Computer übernimmt. Ein nettes Zusatzspiel ist der Home-Run-Wettbewerb. Die Aufgabe ist, den Ball so oft wie möglich bis in die Zuschauer-Ränge zu schlagen. (gn)



Mit Schmackes wird gleich auf den kleinen Lederball gedroschen

Gregor: »Fair Play«

Die Programmierer scheinen sich das Computerspiel »Hardball« von Accolade lange angesehen zu haben. Der Bildschirmaufbau und die Grafik von »Great Baseball« sind sehr ähnlich. Allerdings ist die Abfolge der Screens für diese Art von Spiel auch fast ideal, da man je nach Phase einen anderen Blickwinkel braucht.

Die Grafik ist nicht nur gut gezeichnet und animiert (die Spieler hechten teilweise dem Ball hinterher, um ihn zu fangen) sondern auch glänzend abgestimmt. So hat man auch bei den Würfen des Computers eine faire Chance, den Ball zu treffen. Fast unmöglich ist hingegen das Fangen des Balles, wenn man die Feldspieler selbst steuert. Der Spielfluß ist flott und gut durchdacht, so daß eine Partie sehr angenehm zu spielen ist. Vor Menü-Orgien braucht sich niemand zu fürchten. Die gute Sprachausgabe ist ein nettes Extra. Alles in allem eine ordentliche Sport-Simulation für diejenigen, die mit dem Baseball-Regeln vertraut sind.

Blade Eagle 3D

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

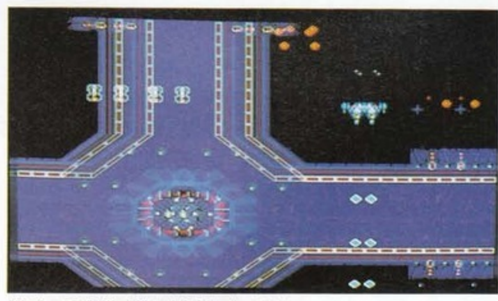
Grafik	6.5
Sound	5
Power-Wertung	5.5

Über Modul-Mangel können sich die Fans der Sega-3D-Brille nicht beklagen. Nach »Missile Defense 3D«, »Zaxxon 3D« und »Space Harrier 3D« erscheint Ende August mit »Blade Eagle 3D« schon das vierte Spiel nur für die 3D-Brille.

Auf den ersten Blick erinnert Blade Eagle an das bekannte Sega-Spiel »Astro Warrior«: Ein Raumschiff fliegt über eine vertikal scrollende Landschaft und muß sich mit fiesen Aliens auseinandersetzen. Diese greifen entweder im Formationsflug an oder wehren sich in den Bodenstationen mit Raketen.

Das Besondere an Blade Eagle ist, daß Sie Ihr Raumschiff entweder im Tiefflug oder in luftiger Höhe über feindliches Gebiet steuern. Wenn Sie zum Beispiel ziemlich tief fliegen, können Ihnen die Abfangjäger, die weiter oben ihre Kreise ziehen, und deren Schüsse nichts anhaben. Natürlich treffen Sie auch keine Gebäude am Boden, wenn Sie hoch über die Landschaft düsen. Die Hintergrund-Grafik ändert sich übrigens alle paar Level.

Wenn ein Mutterschiff der Aliens oder eine andere wichtige Bastion ihrer Feinde zerstört wird, erscheint eine Kapsel, die ein nützliches Extra bereit hält. Neben höherer Geschwindigkeit gibt es unter anderem mehr Schußkraft, ein Begleitschiff, das fleißig mitballert, und verschiedene Laser. (mg)



Mit der 3D-Brille klärt sich hier der Blick

Martin: »Astro Warrior in 3D«

Na endlich! Mit Blade Eagle 3D ist das erste überdurchschnittliche 3D-Spiel erschienen. Lang genug hat es ja gedauert. Immerhin gibt es die 3D-Brille schon über ein halbes Jahr.

Blade Eagle 3D reißt zwar spielerisch keine Bäume aus, ist aber eine durchaus solide Ballerei. Ich würde mir wegen diesem Modul immer noch keine 3D-Brille kaufen, aber wer die schicken Gläser sowieso schon hat und auf Ballerspiele im »Xevious«-Stil steht, der sollte sich Blade Eagle 3D genauer ansehen. Immerhin gibt es ein paar vernünftige Extrawaffen und die Grafik kann sich in höheren Levels durchaus sehen lassen.

Mit dem 3D-Effekt habe ich allerdings immer noch Probleme: mir ist ab und zu nicht ganz klar, ob die Gegner nun hoch oder niedrig fliegen und ob ich den Schüssen ausweichen muß, oder ob ich einfach durch sie hindurch fliegen kann. In manchen Spielsituationen hätte ich zugunsten besserer Orientierung lieber auf diesen 3D-Effekt verzichtet.

Zelda II: The Adventure of Link

Der Nachfolger des Super-Moduls »The Legend of Zelda« ist da: Erneut versetzen Ganons Vasallen die Bewohner von Hyrule in Angst und Schrecken.

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	7.5
Sound	7.5
Power-Wertung	8.5

Link, der Held aus »The Legend of Zelda«, ist inzwischen knapp 16 Jahre alt. In seinem Heimatland Hyrule geht's drunter und drüber. Die Mächte der Finsternis greifen erneut nach der Herrschaft in dem einst so friedlichen Königreich.

An seinem 16. Geburtstag entdeckt Link auf seiner linken Hand das Abbild eines Triforce (Triforces sind goldene Dreiecke, die mystische Kräfte besitzen). Nicht ahnend, welche Folgen diese Entdeckung für seine Zukunft hat, sucht er Impa, die treue Dienerin von Prinzessin Zelda auf. Als Impa das Triforce sieht, ist sie zunächst sprachlos. Nach einer Weile hat sie ihre Fassung wiedergefunden und führt Link in einen geheimen Raum des Schlosses. Dort liegt die schlafende Prinzessin Zelda. Impa erzählt Link, daß auf der Prinzessin ein Fluch liegt. Erst wenn jemand das »Triforce of Courage« von den Mächten des Bösen zurückerobert, wird die Prinzessin erwachen.

Niemand anders als Link ist dieser Aufgabe gewachsen. Von Impa bekommt er sechs Kristalle, die in sechs Palästen in bestimmte Steinstatuen einzusetzen sind. Erst wenn Link das geschafft hat, wird ihm Zutritt zu der mächtigsten Bastion seiner Feinde gewährt, wo er dann gegen den Fürst der Finsternis kämpfen muß.

Mit einem magischen Schwert in der linken und einem magischen Schild in der rechten Hand macht sich Link auf die Suche dem verlorenen Triforce.

Wer jetzt glaubt »Zelda II: The Adventure of Link« ist nur ein lauwarmer Aufguß des ersten Zelda-Abenteuers, der irrt gewaltig. Zelda II ist ein eigenständiges Spiel, das auch jemand lösen kann, der noch nie von The Legend of Zelda gehört hat.

Während des Spiels sehen Sie Link aus zwei Perspektiven. Wenn man größere Entfernungen zurücklegt, wird das Land Hyrule aus der Vogelperspektive gezeigt. Sobald Sie allerdings bestimmmte Symbole oder Gegner berühren, sehen Sie den jeweiligen Ort und natürlich auch Link aus einer anderen Perspektive (zum Beispiel in den zahllosen Höhlen, in den Palästen oder bei Nahkampf-Szenen).

Am besten gehen Sie auf gepflasterten Wegen. Denn dort kann Link nichts passieren. Sobald man allerdings eine Straße verläßt, erscheinen sofort Ganons Handlanger. Wenn Sie mit einem dieser Widerlinge kollidieren, wird auf eine



Juhuu! Ein dreifaches Hipp-hipp-hurra auf die Programmierer von diesem Superspiel. The Legend of Zelda war sehr gut – The Adventure of Link ist noch besser. In diesem Jahr hat mich noch kein Action-Adventure so fasziniert wie dieses unglaubliche Modul. Wer sich das Spiel kauft, sollte die nächsten vier Wochen Urlaub nehmen. Einmal Hyrule-Luft geschnuppert kann man nicht mehr davon lassen, ehe Ganon besiegt wurde. Zelda II ist beinahe wie eine Droge: man sollte tierisch aufpassen, nicht Link-süchtig zu werden (ich spreche aus Erfahrung).

Wer The Legend of Zelda mochte, wird Zelda II heiß und innig lieben. Neben noch mehr Spielwitz wurden vor allem Grafik und Musik deutlich gegenüber dem Vorgänger aufgepeppt.

Zelda II ist zwar sehr schwierig, aber immer fair gegenüber dem Spieler. Alle Rätsel kann man durch logisches Denken und Einfallsreichtum (schon mal versucht, ein Haus durch den Kamin zu betreten?) lösen. Obwohl ich an manchen Gegnern fast verzweifelt bin, habe ich nicht aufgegeben. Ab und zu mal eine Tasse Kaffee oder eine Handvoll Kartoffelchips – länger konnte mich niemand von dem Modul trennen. Kein Nintendo-Besitzer sollte sich dieses fantastische Spiel entgehen lassen.



In den Palästen wimmelt es nur so von Monstern und Fahrstühlen



Insgesamt gibt es acht verschiedene Zaubersprüche



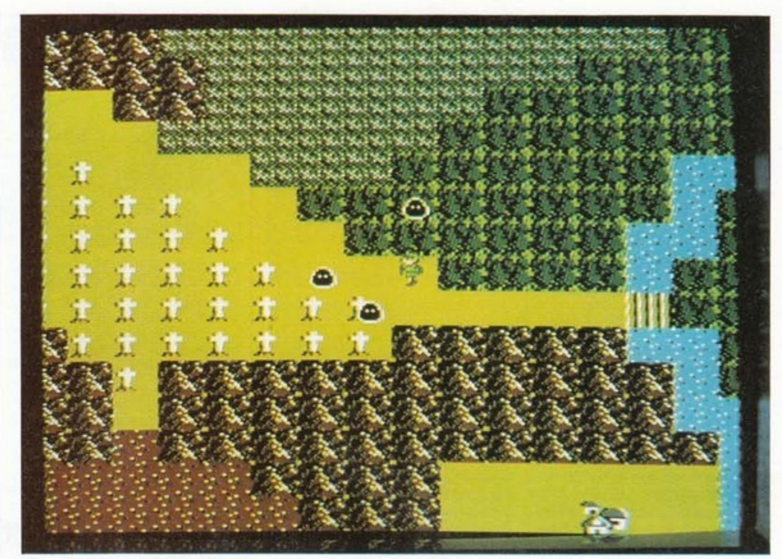
Die schlafende Prinzessin wartet sehnsüchtig auf das Triforce

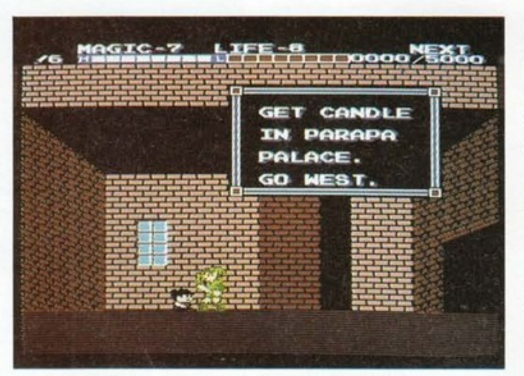


Ich bin wie Martin ein »Zelda«-Fan. Allerdings brauchte es einige Zeit, bis Zelda mich richtig packen konnte. Und mit dem Nachfolger ging's mir ähnlich: erst nach einer Eingewöhnungszeit hat's mich gepackt.

Alle Voraussetzungen für ein Spitzenspiel sind gegeben: Die Grafik ist gut, die Animation der Sprites prächtig und die spannende Musik in den Palästen ein wahrer Ohrwurm. Auch die Idee mit den verschiedenen Zaubersprüchen ist clever und bereichert das Spiel.

Jeder kommt hier auf seine Kosten. Adventures of Link präsentiert sich mit jeder Menge Action, einer satten Prise Geschicklichkeit, einem Hauch Adventure und ein paar Rollenspiel-Elementen. Manche Gegner sind allerdings ziemlich schwer zu knacken. Bis man eine Taktik gefunden hat, ihnen zu Leibe zu rücken, braucht man eine Weile. Trotzdem kann ich das Spiel blind empfehlen, wenn ich auch nicht ganz so aus dem Häuschen wegen ihm bin wie Martin.


Hyrule aus der Vogelperspektive: Link wird gerade von drei Mini-Monstern in die Zange genommen



Ein kleiner Stadt-Bewohner gibt Link einen wichtigen Hinweis

Nahkampf-Szene umgeblendet. Je nachdem, wo Sie sich gerade befinden (zum Beispiel Sumpf, Wald, Wüste oder Friedhof) werden andere Gegner und unterschiedliche Kampf-Szenarien geboten.

Je weiter man in das Landesinnere vordringt, desto gefährlicher werden die Feinde und desto unwegsamer das Gelände. In diesen Szenen kann man wertvolle Punkte sammeln, die Link zur Steigerung seiner Kampfkraft dringend braucht. Diese wird von drei Faktoren bestimmt. Der »Attack-Level« zeigt an, wie fest Link zuschlagen kann. Je höher der »Magic-Level«, desto weniger Magie-Energie braucht man, um einen Zauberspruch anzuwenden. An Hand des »Live-Levels« kann man erkennen, wie viel Ihnen ein Treffer eines Gegners ausmacht. Zu Beginn haben alle drei »Levels« den Wert 1. Im Laufe des Spiels kann man sie bis auf Stärke 8 steigern. Die Punkte, die dazu nötig sind, erhält man im Kampf gegen Ganons Handlanger. Außerdem kann Link unterwegs seinen Vorrat an Magie- und Lebensenergie aufstocken. In den Städten wohnen meist nette Leute, die Link helfen. So gibt es in jedem Ort freundliche Damen, die für volle Magie- und Lebensenergie sorgen. Man kann auch jeden Einwohner ansprechen. Manchmal erhält Link dann wertvolle Informationen. Außerdem trifft man auf Magier, die sich sehr gut auf Zaubersprüche verstehen und Link damit versorgen. Allerdings ist es alles andere als einfach, die Magier zu finden und Zutritt zu ihren Häusern zu erhalten. Meistens müssen Sie zuvor einen bestimmten Gegenstand in der näheren Umgebung der Stadt aufstöbern. Insgesamt gibt es acht verschiedene Zaubersprüche. Mehr Sprungkraft, ein besseres Schild, neue Lebensenergie oder Feuerbälle können bestimmt nicht schaden. Link kann sich sogar in eine Fee verwandeln und munter durch die Gegend oder durch verschlossene Türen fliegen.

Wenn es ihm gelingt, Soldaten der königlichen Truppe, die auch in der Städten wohnen, zu finden, lernt er von ihnen neue Kampftechniken. Diese sind vor allem in den Palästen gut zu gebrauchen. Viele verschiedene Feinde lauern in den zahllosen Gängen und Sackgassen. Wer sich hier keine Karten zeichnet, ist hoffnungslos verloren. Türen, die sich nur mit bestimmten Schlüsseln öffnen lassen (außer man hat den magischen Schlüssel), Wände, die keine Wände sind, Brücken, die sich nach kurzer Zeit auflösen und Fallgruben machen Link ganz schön zu schaffen. Wenn es ihm gelingt, sich bis zu der gesuchten Statue durchzuschlagen, muß er noch gegen einen besonders schlagkräftigen Schurken kämpfen. Erst wenn Link ihn besiegt hat, kann er den Kristall einsetzen.

In den Palästen gibt es neben Dutzenden von Gegnern auch einige nützliche Gegenstände, die sich Link unbedingt besorgen sollte. Mit einer Kerze werden die Höhlen erleuchtet; so sieht man hier endlich die Gegner. Auch die Flöte, das Floß oder der eiserne Handschuh, um nur ein paar der versteckten Hilfsmittel zu nennen, braucht Link auf der Suche nach Ganon. Ohne einen speziellen Stiefel, mit dem man über Wasser laufen kann, erreicht man zum Beispiel nicht den Palast auf der Insel.

Wie schon bei The Legend of Zelda sorgt auch bei diesem Spiel eine Lithium-Batterie im Modul dafür, daß bis zu drei Personen ihren Spielstand speichern können.

Dem Modul liegt eine über 50 Seiten starke, deutschsprachige Anleitung bei, die mit vielen prächtigen Zeichnungen versehen ist. Trotzdem sollte man etwas Englisch verstehen, um die Hinweise im Spiel richtig zu deuten. (mg)

California Games

Atari VHCS 2600
49 Mark (Modul) ★ Epyx

Grafik	7.5	
Sound	6.5	
Power-Wertung	7	

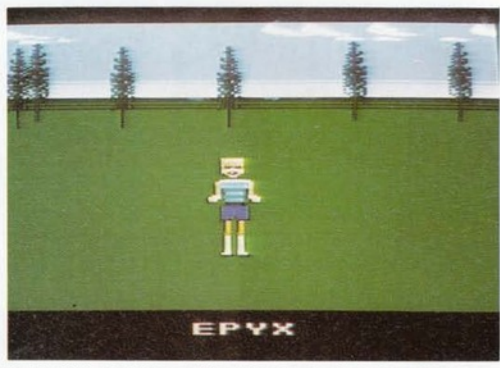
Nach »Summer & Winter Games« ist nun ein weiteres Programm der »Games«-Serie von Epyx für das VCS erschienen: »California Games« bringt uns vier Freizeit-Sportarten der sonnenverwöhnten Kalifornier näher. Bis zu acht Personen dürfen teilnehmen.

Die erste Sportart, die unter der heißen Sonne Kaliforniens stattfindet, ist »Half Pipe Skateboarding«. Wer hier viele Punkte ergattern will, der muß mit seinem Skateboard in einer schüsselförmigen Bahn waghalsige Kunststücke zeigen.

Weiter geht's mit einer Disziplin namens »Foot Bag«. Sie müssen ein kleines Säckchen 90 Sekunden lang durch ständiges Nach-oben-Kicken mit Kopf oder Füßen in der Luft halten. Dabei dürfen Sie nicht die Hände benutzen.

Wer träumt an einem sonnigen Tag nicht davon, sich ein Surfbrett unter den Arm zu klemmen und zum nächsten Baggersee zu tigern. Wer kein passendes Gewässer zur Hand hat, darf schon mal im Trockendock üben. Beim »Surfing« reiten Sie munter auf den Wellen und müssen eindrucksvolle Drehungen und andere Kunststücke vollführen.

Zu guter Letzt ist Mut und Geschicklichkeit beim »BMX Bike Racing« gefragt. In halsbrecherischer Fahrt geht's mit einem Fahrrad bergabwärts. Sprungschanzen, Dreckpfützen und Holzzäune sind dabei im Weg. (mg)



Die Disziplin »Foot Bag« gehört zu den spannendsten Sportarten

Martin: »Der dritte Streich«

California Games bietet zwar keine grafischen oder spielerischen Sensationen, aber immerhin vier erfrischende Sportarten. Wer Summer & Winter Games mochte, wird auch gerne California Games spielen. Zudem ist es technisch sehr sauber programmiert. Bei allen vier Disziplinen sind schnelle Reaktionen und viel Fingerspitzengefühl bei der Joystick-Steuerung gefragt.

Besonders gut haben mir »Foot Bag« und »Half Pipe Skateboarding« gefallen. Gegenüber den Computer-Versionen von California Games sind bei diesen beiden Disziplinen die Unterschiede überraschenderweise sehr gering. Weniger angetan war ich dagegen vom »Surfing«. Das Wellenreiten konnte weder grafisch noch spielerisch überzeugen. Genau wie bei Summer & Winter Games gilt aber auch bei California Games: je mehr Leute mitmachen, desto lustiger der sportliche Wettkampf.

Desert Falcon

Atari VCS 2600
39 Mark (Modul) ★ Atari

Grafik	2.5	
Sound	4	
Power-Wertung	5	

Eines Nachts mitten in der ägyptischen Wüste: Räuber plündern gerade ein Pharaonen-Grab. Da man früher den Toten ihre Habseligkeiten mit ins Grab gelegt hat, machen die Diebe reiche Beute. Dummerweise werden sie auf der Flucht von fliegenden Wüsten-Ungeheuern angegriffen. Beim Kampf verlieren die Schurken sämtliche geklauten Kostbarkeiten. Irgendwo in der Wüste liegen nun Gold und Edelsteine in rauhen Mengen.

In »Desert Falcon« steuern Sie einen motorgetriebenen Drachen über eine Wüstenlandschaft. Der Bildschirm scrollt diagonal von rechts oben nach links unten. Wie hoch Sie über den Boden gleiten, wird durch entsprechende Joystick-Bewegungen bestimmt. Um das wertvolle Edelmetall, das auf dem Sand verstreut herum liegt, aufzunehmen, müssen Sie landen. Das ist leider einfacher gesagt als getan: Sie werden nämlich währenddessen von Wüsten-Ungeheuern angegriffen.

Zum Glück sind Sie in der Lage, sich zu wehren. Neben einem einfachen Schuß, der immer zur Verfügung steht, kann man im Lauf des Spiels neun verschiedene Extrawaffen aufsammeln. Aktiviert werden die Superkräfte, indem Sie Hieroglyphen aufklauben, die wie die Schätze am Boden liegen. Besonders wichtig sind die Extras, wenn Sie von Zeit zu Zeit gegen eine riesige Sphinx kämpfen, die einige Treffer einstecken kann, ehe sie den Weg freigibt. (mg)



Kein schöner Anblick, aber der Spielwitz stimmt

Martin: »Klobige Klötzchen-Grafik«

Der Grafiker hat wohl unter Schüttelfrost gelitten, als er die Sprites für Desert Falcon gezeichnet hat. Wenn ich an die Super-Grafik von »Phoenix« für das VCS denke, kommt mir hier das kalte Grausen.

Schade drum, denn das Spielprinzip von Desert Falcon ist ziemlich gut. Neun verschiedene Extrawaffen hat man auf dem VCS bis jetzt noch nicht gesehen. Die Ansätze zu einem wirklich guten Spiel sind da, aber die Grafik verdirbt vieles. Überraschend gut ist das diagonale Scrolling. Leider hatte ich mit dem Pseudo-3D-Effekt kleine Probleme. Mir war nicht immer klar, ob nun der gegnerische Schuß auf meiner Höhe angerauscht kommt, oder ob er tiefer beziehungsweise höher fliegt.

Trotz dieser Mängel spielt sich Desert Falcon gar nicht mal so schlecht. Wer auf seinem VCS auch mal Extrawaffen einsetzen will, sollte das Spiel beachten.

POWER AUTOMATENSPIELE

Weltraum-Action, Fantasy-Abenteuer und Schwert-Gemetzel werden diesmal im Automatenspiele-Teil geboten.

Bunt gemischt präsentiert sich die Arcade-Rubrik in der neuesten Power Play-Ausgabe. Ob Ihr nun auf Flugzeuge, Weltraumkreuzer, Barbaren oder Fantasy-Monster steht – für jeden ist das passende Spiel dabei.

»Gradius« und »Salamander« sind zwei Namen, die das Herz eines jeden Action-Freaks stürmisch pochen lassen. Mit »Vulcan Venture« präsentiert nun Konami den dritten und mit Abstand spektakulärsten Teil der erfolgreichen Weltraum-Saga.

Weniger hektisch, aber mindestens genauso spannend ist das zweite Konami-Spiel, das wir diesmal vorstellen. Bei »Labyrinth Runner« wurde mehr Wert auf Spielwitz als auf grafische Mätzchen gelegt. Gerade dieses Fantasy-Abenteuer zeigt, daß der erste Eindruck, den man von einem Spiel gewinnt, nicht immer der richtige ist. Verborgene Qualitäten kommen manchmal erst nach einigen Spielversuchen zum Vorschein. Die tolle Musik, die bei Labyrinth Runner aus den Lautsprechern tönt, hat uns allerdings von der ersten Minute an fasziniert.

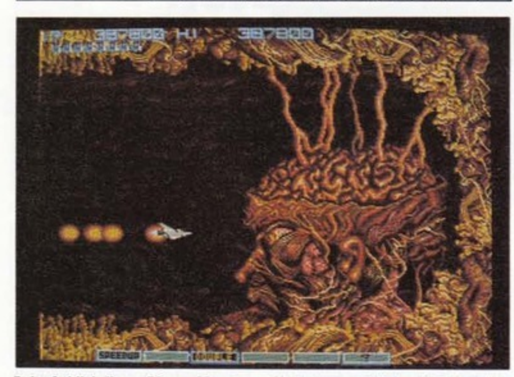
Auch die Prügel-Spezialisten von Capcom (bekannt durch »Ghosts'n Goblins« und »Trojan«) haben einen neuen Automaten auf Lager. Wie nicht anders zu erwarten, handelt es sich bei »Tiger Road« erneut um ein Spiel, bei dem Schwerter, Keulen und Morgensterne die Handlung bestimmen. Den Fans dieses Genres kann's nur recht sein. Aber auch weniger schlagkräftige Naturen sollten einen Blick auf diesen Automaten werfen, die Grafik ist nämlich atemberaubend.

Die letzte Neuheit, die wir in dieser Power Play-Ausgabe testen, stammt von Tecmo. Flinke Finger und gute Nerven sind bei »Silkworm« gefragt. Mit einem schnellen Jet düsen Sie über feindliches Gebiet und werden von Riesen-Helikoptern und anderen, teilweise unbekannten Flugobjekten angegriffen. Ob sich dieser Automat von der großen Masse ähnlicher Spiele abhebt, verrät Euch unser Test. (mg)

Vulcan Venture

Nach »Nemesis« und »Salamander« folgt nun Konamis dritter Streich: »Vulcan Venture« setzt bei Action-Spielen neue Maßstäbe.

Grafik	8.5
Sound	6.5
Power-Wertung	8



Beim Anblick dieses Riesen-Monsters möchte man am liebsten kehrtmachen

Martin: »Flammendes Inferno«

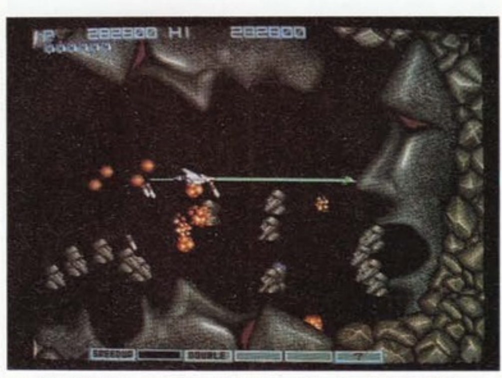
»R-Type«, bisher mein Lieblings-Ballerspiel unter den Automaten, hat ernsthafte Konkurrenz bekommen. Ich hätte nicht gedacht, daß Vulcan Venture so viel besser als Nemesis oder Salamander ist. Schon im ersten Level wird das Auge mit fantastischen Grafiken verwöhnt. Die schlangenartigen Gebilde, die aus flammenden Planeten herauswachsen, sehen einfach klasse aus. Besonders beeindruckend ist die Größe der vielen Aliens. Zum Teil nehmen sie den ganzen Bildschirm ein, der zum Glück auch nach oben und unten scrollt. Dadurch macht das Spielen noch mehr Spaß, denn nun hat man mehr Platz zum Fliegen und stößt nicht dauernd an der Decke oder am Boden an.

Der Urvater der Extrawaffen-Ballerspiele ist stolzer Opa geworden: Nachdem »Nemesis« 1985 den Reigen eröffnete und mit »Salamander« 1986 die Fortsetzung erschien, stellt Konami nun mit »Vulcan Venture« den dritten Teil der beliebten Weltraum-Saga vor.

Der Automat weist gegenüber den beiden Vorgängern keine großen spielerischen Unterschiede auf. Alles abschießen und sich selbst nicht treffen lassen, ist das oberste Gebot. Eine wichtige Rolle bei diesem Vorhaben spielen natürlich die Extrawaffen. Neben den aus Salamander bekannten Extras gibt es nur wenige, nicht gerade spektakuläre Neuheiten wie zum Beispiel einen besonders widerstandsfähigen Schutzschirm oder sehr schnelle Lenkraketen.

Die Zusatz-Waffen können folgendermaßen aktiviert werden: Wenn Sie eine komplette Raumschiff-Formation abschießen, erscheint eine Kapsel auf dem Spielfeld. Je mehr Sie davon aufsammeln, desto mächtigere Extrawaffen sind einsatzfähig.

Im Spiel jagt eine Alien-Welle die andere. Anders als bei den Vorgängern scrollt der Bildschirm nicht nur horizontal, sondern auch vertikal, wenn Sie nach oben oder unten steuern. Man kann den Gegnern nun wesentlich besser ausweichen. Das ist auch dringend nötig, denn bei Vulcan Venture begegnen Ihnen schon mitten im Level und nicht erst am Ende riesige Aliens. Gegenüber diesen Monstren mutet das eigene Raumschiff wie ein Sandkorn im Weltall an. (mg)



Die drei Mäuler beschränken sich leider nicht auf verbale Attacken



Tiger Road

Capcoms neuer Automat ist eine muntere Mischung aus Prügel- und Plattform-Spiel mit schmucker Grafik: Auf der fernöstlichen »Tiger Road« ist ganz schön was los.

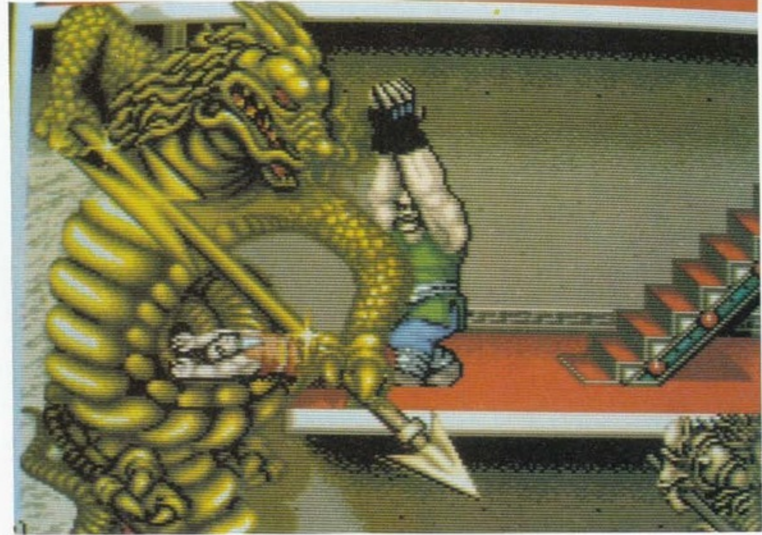
Grafik	7
Sound	4
Power-Wertung	5.5



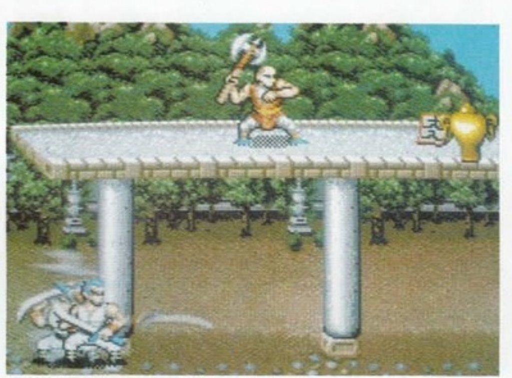
Das Spielprinzip von Tiger Road ist ein alter Hut. Wer diese Art von Action-Spiel schätzt, wird hier auf jeden Fall ein paar Markstücke loswerden. Mit seiner Axt schwingt man sich ganz munter durch diverse schön gezeichnete Landschaften und muß beim Springen ein flinkes Timing beweisen. Die Level-Wahl zu Beginn ist ein Feature, das bei Spielautomaten Schule machen sollte. So kann man sich eine ganze Menge Ecken des Spiels mal angucken, ohne unbedingt Meisterleistungen am Joystick vollbringen zu müssen. Mir hat Tiger Road vor allem wegen der Grafik ganz gut gefallen; große spielerische Neuheiten darf man hier nicht erwarten.

Es war einmal vor vielen, vielen Jahren... ein kleines Dorf in Asien. Seine Bewohner lebten glücklich vor sich hin, bis eines Tages ein Tyrann Kinder entführte. Der Dorfälteste qualmte vor Zorn angesichts dieser Schandtat. Er fragte einen tapferen Krieger, ob dieser nicht mal nach dem Rechten sehen und die Kinder befreien könne. »Ja, Meister!« lautete natürlich die Antwort. Hurtig schultert der einsame Kämpfer jetzt seine Streitaxt und macht sich auf den Weg.

Bei »Tiger Road« kann man sich zu Beginn einen von vier Levels aussuchen. Außerdem gibt es einen »Continue«-Modus, mit dem man dort weitermachen kann, wo man sein letztes Leben verlor. So kommen nicht nur supergute Spieler recht weit, und zu sehen gibt's wirklich einiges.



Es ist nicht alles Gold, was glänzt: Die Statuen stechen ordentlich zu ▲



Die Axt im Wald erspart viel Ärger ▲

Aus allen Himmelsrichtungen hüpfen die Gegner an. Außer Standard-Schurken gibt's natürlich extraharte, böse Bosse. Mit dem ersten Feuerknopf schwingt man seine Waffe, mit dem rechten springt man. Bei seinen Wanderungen findet unser Held auch Kisten und Vasen, die er aufschlagen sollte. Eine bessere Waffe oder Bonus-Punkte winken als Belohnung.

Bei vielen Gegnern muß man sich spezielle Kampf-Strategien einfallen lassen, sich auch mal ducken, ausweichen und springen. Je nachdem, in welchem Level man sich befindet, wird horizontal oder vertikal gescrollt.

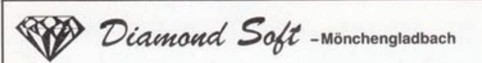
Die Heimcomputer-Umsetzungen von Tiger Road sollen im Oktober erscheinen.

(hl)



Wenn Capcom einen neuen Automaten vorstellt, steht oft ein Schwert-schwingender Barbar im Mittelpunkt. Tiger Road macht da keine Ausnahme: vom Spielprinzip her ist es eine kleine Enttäuschung. Sehenswert ist allerdings die toll gezeichnete Grafik. Jeder der vier anwählbaren Level verblüfft mit anderen Meisterwerken. Gegen diese Pixel-Pracht fällt die enttäuschend schlaffe Animation der Spielfiguren ziemlich ab.

Eigentlich schade, daß Capcom ihre Bit-Gemetzel nur grafisch aufpeppen. Die Extra-Waffen, die man bei Tiger Road aufsammeln kann, sind größtenteils schon von älteren Automaten bekannt. Mit Grafik-Power allein ist es heutzutage nicht getan. Wer auf dieses Spielgenre steht, wird trotzdem zufrieden sein. Den angekündigten Computer-Umsetzungen sehe ich jedoch mit viel Skepsis entgegen.



C64-Games	Disk / Kass	C64-Strategie		68000'er	Amiga	ST
6 Pack III	46,95 / 34,95	Battle Cruiser	79,95	Bermuda Projekt		79,95
Bard's Tale 1/2/3 je	59,95	Battlegroup	79,95	Buggy Boy	59,95	59,95
Dark Castle	44,95 / 34,95	Battlefront	69,95	Carrier Command		69,95
Earth Orbit Station	59,95	Computer Ambush	69,95	Euro Soccer	59,95	59,95
Football Manager 2	46,95	Crusade in Europe	56,95	Gunship		69,95
Gunship	54,95 / 44,95	Decision in Desert	56,95	Interceptor	79,95	
Impossib. Mission 2	46,95 / 36,95	Gettysburgh	69,95	Imp. Mission 2		59,95
Lords of Conquest	49,95 / 39,95	Kampfgruppe	79,95	Leatherneck	59,95	59,95
Fugger	49,95	Mech Brigade	79,95	Lords of Conquest		69,95
Power at Sea	49,95	Operat. Marketgarden	79,95	OutRun		59,95
Questron 1/2 je	56,95	Patton VS Rommel	69,95	Fugger	49,95	49,95
Sorcerer Lord	56,95	Russia	69,95	ST Soccer		59,95
Strike Fleet	54,95	U.S-A.A.F.	69,95	Sundog		69,95
Shackled	44,95 / 34,95	Warship	79,95	Superst. Icehockey	69,95	69,95
Silent Service	49,95 / 39,95	War in Southpacific	69,95	The 3 Stooges	79,95	
Stealth Fighter	54,95 / 44,95	Wargame Constr. Set	59,95	Wizball	69,95	59,95
The Train	49,95 / 39,95	Wargame Greatest	59,95	Ooze	79,95	
Wolfman	44,95 / 34,95	Rebel Charge	79,95	Footb. Manager 2	69,95	69,95

VERSAND PER NN + DM 5,– PORTO/VERPACKUNG
LASSEN SIE SICH VON UNSERER SCHNELLIGKEIT ÜBERZEUGEN!
24 STD. BESTELLANNAHME
LADENLOKAL: 4050 MÖNCHENGLADBACH 1, REGENTENSTRASSE 178

02161 / 21639

Hier könnte Ihre Anzeige stehen:

Ihr Ansprechpartner:

Thomas Müller

Tel. 089/4613-894



»Der Clevere Kontakt«

Nutzen Sie unseren Service und bestellen Sie sich kostenlos den neuesten Software-Katalog für alle gängigen Home-Computer und Spiel-Konsolen.

Aus unserem großen Angebot:

COMMODORE 64/128

	Kassette	Diskette		Kassette	Diskette
6-Pak 3 (6 Spiele)	DM 26,95	39,95	Football Manager 2	DM 28,95	39,95
Arkanoid 2	24,95	32,95	Hercules	28,95	39,95
Bard's Tale 3		49,95	Impossible Mission 2	28,95	39,95
Bard's Tale Trilogie		129,00	Last Ninja 2	28,95	39,95
Beyond the Ice Palace	29,95	36,95	Marauder	28,95	39,95
Bionic Commandos	28,95	39,95	Might & Magic		64,95
Corporation	28,95	39,95	Road Blasters	28,95	39,95
Cybernoid	28,95	39,95	Shackled	26,95	36,95
Desolator	26,95	39,95	Skate Crazy	28,95	39,95
Die Fugger	28,95	39,95	Target Renegade	28,95	36,95

AMIGA

	Diskette		Diskette
3 Stooges	DM 74,95	Mach 3	DM 52,95
Bard's Tale	74,95	Ooze	74,95
Black Lamp	54,95	Ports of Call (Deutsch)	69,95
Druid II — Enlightenment	54,95	Return to Genesis	54,95
Football Manager II	54,95	Rockford	49,95
Interceptor	64,95	Sentinel	54,95
Leatherneck	49,95		

ATARI ST

	Diskette		Diskette
Bard's Tale	DM 74,95	Gauntlet 2	DM 52,95
Bermuda Project	64,95	Impossible Mission 2	49,95
Beyond the Ice Palace	54,95	Legend of the sword	64,95
Buggy Boy	54,95	Quadralien	54,95
Carrier Command	64,95	Return to Genesis	54,95
Dungeon Master	64,95	Shackled	49,95
Football Manager 2	54,95	Thundercats	49,95

SCHNEIDER CPC 464/664/6128

	Kassette	Diskette		Kassette	Diskette
6-Pak 3 (6 Spiele)	DM 28,95	42,95	Gee Bee Air Rallye	DM 28,95	39,95
Arkanoid 2	28,95	39,95	Impossible Mission 2	28,95	39,95
Bionic Commandos	28,95	39,95	Hercules	28,95	39,95
Cybernoid	28,95	39,95	Mach 3	28,95	39,95
Desolator	26,95	39,95	Shackled	28,95	39,95
Football Manager 2	28,95	39,95	Skate Crazy	28,95	39,95

Lieferung erfolgt gegen Vorkasse (bar, Scheck) oder Nachnahme (+5,— DM).

Anschrift:

Andreas Bachler, Soft + Hardware-Versandhaus
Blücherstraße 24 (Ladenlokal), Postfach 429
D-4290 Bocholt, Telefon (02871) 183088

NIPPON

Das ultimative Rollenspiel für C64/C128

Hardware-Anforderung: C64/C128,
Floppy 1541/1570/1571,
Farbmonitor oder Color-TV
Bestell-Nr. 38729
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)
*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Fragen Sie Ihren Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656. ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0; Rudolf Lechner&Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526; Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

239/806



Gewinn' mit Nintendo®

Nintendo-Besitzer aufgehorcht! Bei unserem Quiz könnt Ihr ganz schön abräumen: Zusatz-Hardware und Module nach Wahl stehen für Euch bereit.

Start frei für den ersten Wettbewerb, speziell für Besitzer des Nintendo-Videospiels. Wer einen der zehn schmucken Preise gewinnen will, muß nur die beiden folgenden Fragen richtig beantworten. Für echte Nintendo-Freaks sollte das eigentlich kein Problem sein.

Frage 1:

Wie heißt das bekannte Nintendo-Maskottchen, nach dem zwei Nintendo-Spiele benannt wurden?

Frage 2:

Wie heißt der Held aus dem Spiel »The Legend of Zelda«?

Frage 3:

Im Bild zeigen wir ein flottes Autorennspiel fürs Nintendo-System. Wie heißt es?

Das gibt's zu gewinnen

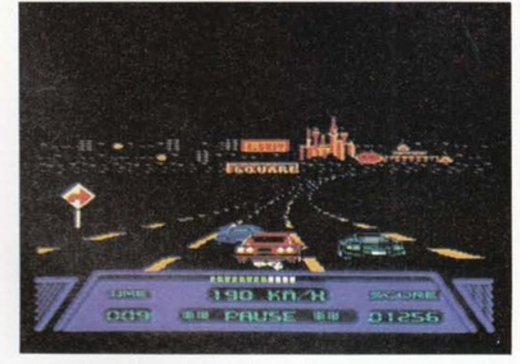
1. und 2. Preis: je
einen Fitneß-Teppich (inklusive dem Modul »Athletic World«) oder den Nintendo-Zapper mit einem passenden Modul nach Wahl.

3. Preis:
zwei Nintendo-Module nach Wahl

4. bis 10. Preis: je
ein Nintendo-Modul nach Wahl.

Schickt Eure Postkarte mit den (hoffentlich) richtigen Antworten an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Nintendo
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Der Name dieses Spiels ist die richtige Antwort zur 3. Frage

Einsendeschluß ist der 30. September 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Vergeßt bitte nicht, auf der Postkarte Euren Absender und die gewünschten Module für den Fall eines Gewinns anzugeben. (mg)

Labyrinth Runner

Baller-Action einmal anders mit »Labyrinth Runner«: Biedere Grafik, aber pfundweise Spielspaß.

Grafik	6.5
Sound	8
Power-Wertung	7.5

Die Programmierer des neuen Konami-Spielautomaten »Labyrinth Runner« müssen allesamt Vegetarier oder zumindest Obst-Liebhaber sein. Wenn Prinz Traube nach der entführten Prinzessin Papaya von Kiwi sucht, die im Schloß des Königreichs Vegetaria festsitzt, sollte das doch zu denken geben...

Auf dem Weg zu seiner Geliebten muß der Prinz quer durch feindliches Gebiet pilgern. Überall lauern die Heerscharen des finsteren Königs auf den wackeren Streiter. Eine einfache Handfeuerwaffe ist alles, was er am Anfang seiner Reise dabei hat. Unterwegs kann der Prinz seinen Widersachern Laserstrahler und Handgranaten abjagen. Andere Extras wie »Smart Bombs«, schnellere Schußfolge oder höhere Geschwindigkeit gibt's zudem.

Die verschiedenen Action-Szenen, die innerhalb eines Zeitlimits zu schaffen sind, locken nicht nur mit anderer Grafik: Einmal ballert man sich im »Ikari Warriors«-Stil durch die Gegend, ein anderer Level erinnert an den Arcade-Klassiker »Gauntlet«. Je nachdem scrollt das Spielfeld horizontal oder vertikal. Am Ende eines Levels wartet noch ein übles Fantasy-Monster.

Gespielt wird mit einem Joystick und zwei Feuerknöpfen. Mit dem einen schießt man, der andere dient zur Auswahl der drei Waffensysteme (normaler Schuß, Laser und Granaten). Eine »Smart Bomb«, die alle Gegner, die sich gerade auf dem Bildschirm tummlen, zerbröselt, wird aktiviert, indem man beide Knöpfe gleichzeitig drückt. (mg)



Als ich Labyrinth Runner auf der Automatenmesse in Frankfurt kurz anspielte, kam er mir wie einer von vielen anderen 08/15-Automaten vor. Für diesen Test habe ich ihn mir natürlich genauer angeschaut. Und siehe da – viele verborgene Qualitäten kamen zum Vorschein.

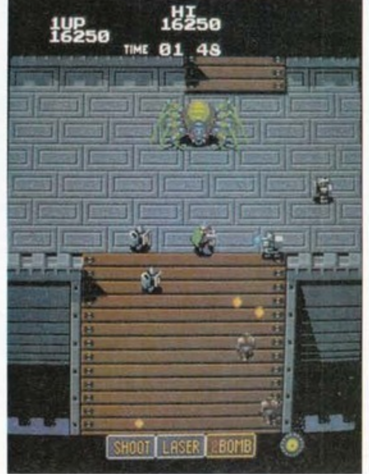
Labyrinth Runner unterscheidet sich wohltuend von dem üblichen Action-Einerlei an der Automaten-Front. Allein diese unglaublich stimmungsvolle Musik – einfach super, der Sound. Das Spiel ist wie eine leckere Praline: Während der Schokoladenüberzug noch recht bieder schmeckt, verspricht die Füllung dagegen wahren Hochgenuß.



Wohl dem, der sich mit Granaten gegen dieses üble Monster zur Wehr setzen kann



Viele Spielautomaten gleichen sich leider wie ein Ei dem anderen und fallen höchstens durch aufwendige Grafik- und Sound-Mätzchen auf. Da kommt ein Prachtautomat wie Labyrinth Runner gerade recht, der sich zum Glück ein wenig anders spielt, als die übliche Arcade-Dutzendware. Die Grafik sieht auf den ersten Blick wenig spektakulär aus, ist aber pixelgenau gezeichnet und sehr effektiv. Für beste Stimmung sorgt auch der Sound: tolle, passende Begleitmusik (man beachte die gelungenen Trompetenstöße) und packende Effekte. Labyrinth Runner ist sehr abwechslungsreich und spannend. Eindeutig ein Automat, der mich in nächster Zeit noch ein paar Mark kosten wird (sofern sich nicht jemand erbarmt und schleunigst eine Computer- oder Videospiel-Umsetzung programmiert).



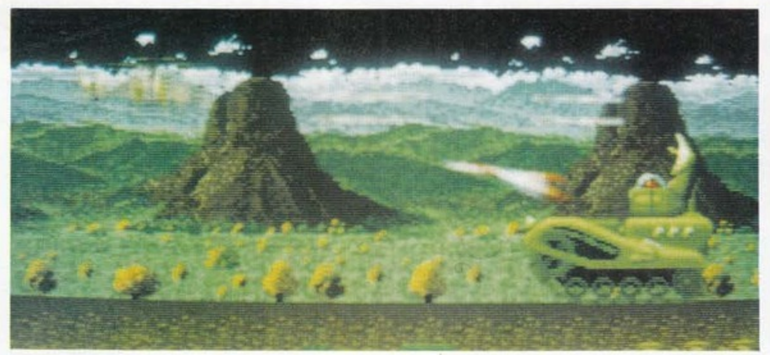
Diese Spinne hat wohl ein paar Vitaminpillen zu viel verputzt

Tips von Automaten-Cracks gesucht

Sicher besuchen einige von Euch des öfteren eine Spielhalle, um sich über die aktuellen Trends zu informieren oder ein flottes Spielchen zu wagen. Vielleicht habt Ihr auch den einen oder anderen Lieblings-Automaten, den Ihr besonders gerne mit Markstücken füttert. Wenn ja, dann kennt Ihr dieses Spiel bestimmt sehr gut und habt Tips und Tricks dafür auf Lager. Und genau diese hilfreichen Kniffe suchen wir. Natürlich wird jeder Tip, den wir abdrucken, entsprechend honoriert.

Schreibt bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Silkworm

Bei so viel Action kommt selbst unsere Kamera nicht mehr mit

Grafik	5.5
Sound	4.5
Power-Wertung	5

Hubschrauber sind seit »Thunder Blade« (siehe Test in Power Play 5) anscheinend stark im Kommen. Kein schneidiger Weltraumkreuzer, sondern ein altgedienter Helikopter mischt bei »Silkworm« kräftig die feindlichen Schwadronen auf.

Auf dem von rechts nach links scrollenden Spielfeld ist der Teufel los. Sieben Runden lang muß sich ein einsamer Hubschrauber durch gegnerische Linien schlagen. Unendlich viele Bomben und eine Schnellfeuerkanone stehen zur Verteidigung bereit. Beide Waffensysteme werden mit je einem Feuerknopf bedient.

Neben den feindlichen Helikoptern und Flugzeugen machen auch Lenkraketen, die vom Boden aus abgefeuert werden, Jagd auf Sie. Nach kurzer Spielzeit formiert sich in der Luft eine waffenstrotzende Festung, die sich aus mehreren kleineren Hubschraubern zusammensetzt. Holt man das Ding vom Himmel, gibt's zur Belohnung ein leistungsfähigeres Geschütz. Ein Schutzschild und ab und zu eine »Smart Bomb« sind weitere Extras, die dem Piloten im Lauf des Spiels winken. Kurz vor Ende eines Levels muß noch ein weiteres fliegendes Monstrum zerstört werden. In den höheren Runden ändert sich bis auf die Hintergrund-Grafik nicht viel mehr.

Silkworm bietet zudem einen besonderen Zwei-Spieler-Modus: Einer fliegt den Hubschrauber, der andere steuert einen Jeep, der mit den Bodenstationen aufräumen soll. (mg)

Martin: »Lauer Luftkampf«

Spielen tut er sich ja ganz gut, der neue Automat von Tecmo. Doch gerade von dieser Firma (man erinnere sich an »Solomon's Key« oder »Rygar«) habe ich mir wesentlich mehr Abwechslung und ein paar neue Spielideen erwartet. Beides vermißt man bei Silkworm schmerzlich. Warum gibt es nur so wenige Extras? Auch Grafik und Sound sind für Automaten-Verhältnisse nichts Besonderes.

Vor drei oder vier Jahren wäre Silkworm sicherlich ein Hit gewesen, heutzutage versinkt es im Mittelmaß. Als Computer- oder Videospiel dagegen könnte ich es mir ganz gut vorstellen – vorausgesetzt, die Umsetzung kommt dem Automaten-Vorbild sehr nahe.

Wenn ich mir andere Tecmo-Neuheiten wie zum Beispiel das vorzügliche Ballerspiel »Gemini Wings« oder auch Konamis »Vulcan Venture« (siehe Test in dieser Ausgabe) anschaue, kann ich mich für das etwas einfallslose Silkworm nur wenig begeistern.

PIXE

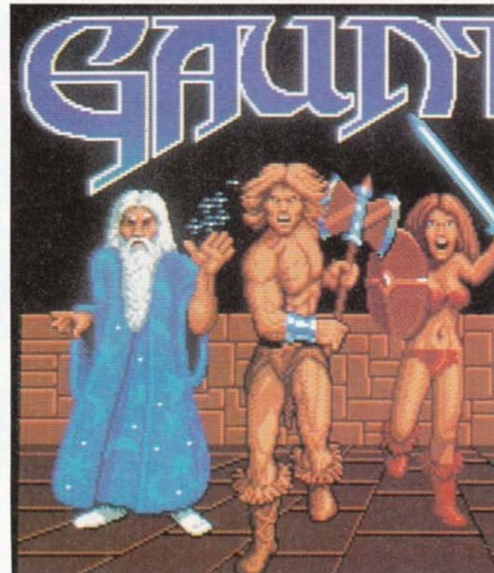
Power Play hat eine Kunstgalerie eröffnet. Unter dem Motto »Pixel-Pracht« stellen wir Computer-Bilder vor, die wir in unseren Spiele-Tests normalerweise nicht zeigen: die Lade- und Titelbilder von Computer-Spielen.



▶ Man riecht beinahe das Meer, wenn man die Titelgrafik von »Ports of Call« (Amiga) sieht. Der rostige Frachter ist ebensogut getroffen wie die hölzerne Struktur der Kiste. Auf dem Monitor wird durch geschickte Farbwechsel noch der Effekt einer bewegten Wasseroberfläche erzeugt; dazu gesellen sich digitalisierte Geräusche wie Möwengeschrei und Wellenrauschen.

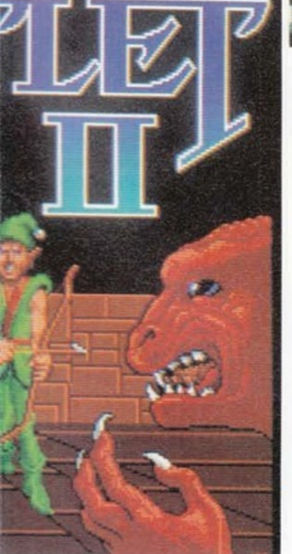


▲ Alle Farben in einem Bild: Auf dem Titelmotiv von »Gutz« (C64) erscheint nicht nur das riesigste, sondern auch das bunteste Weltraum-Monster der Galaxis.



L-PRACHT

▲ Licht und Schatten sind auf Computern mit wenig Farbtönen sehr schwer zu realisieren. Deswegen gebührt dem Titelbild von »Black Lamp« (C64) besonderes Lob. Mit nur wenigen Farben erreicht der Künstler die Illusion eines Raumes mit einer einzigen Lichtquelle.



◀ Vier Helden, ein Monster. Daß auch beim Titelbild von »Gauntlet II« (Atari ST) nur 16 Farbtöne im Spiel sind, will man nicht glauben.



▲ Wer schon das Titelbild von »IO« (C64) toll findet, der wird beim Spielen erst recht ins Schwärmen geraten, denn Action steht im Vordergrund.

Silent Service

50 Meter unter der Wasseroberfläche. Langsam gleitet ein mit Torpedos gefüllter Stahlkoloß auf einen japanischen Konvoi zu...



Ein fetter Tanker in Torpedo-Reichweite

Zweiter Weltkrieg im Stillen Ozean. Amerikanische U-Boote gehen einer gefährlichen Aufgabe nach. Sie sollen japanische Konvois abfangen und versenken. Dadurch soll der Nachschub zu den japanischen Inseln abgeschnitten werden. In der Microprose-Simulation »Silent Service« schlüpfen Sie in die Rolle eines amerikanischen U-Boot-Kommandanten.

Bevor es zum Einsatz in den Pazifik geht, sollten Sie erst einmal vor der heimischen Küste üben und sich in der »Torpedo/Gun Practice« mit den Waffen vertraut machen. Richtig ernst wird es bei »Convoy Action«. Ihr U-Boot ist schon in der Nähe eines Konvois plaziert und muß sich nur noch auf Nahkampf-Entfernung heranschleichen. Dann gilt es, die Transportschiffe und Zerstörer mit Torpedos und Bordkanone zum Meeresgrund zu schikken, bevor die feindliche Abwehr Zeit zum Reagieren hat. Ist man nicht schnell genug und wird selber unter Beschuß genommen, sollte man schleunigst tauchen und den Wasserbomben ausweichen.

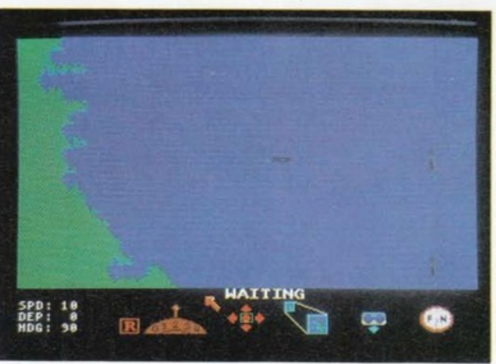
Schwieriger und komplexer sind die »War Patrols« (Kriegs-Patrouillen). Recht spannend wird eine Patrouille dadurch, weil Sie nicht wissen, wo die japanischen Schiffe zu finden sind. So müssen Sie die Seekarte zu Hilfe nehmen und die strategisch wichtigen Stellen abgrasen, an denen mit dem meisten Schiffsverkehr zu rechnen ist. Durch eine Zeitkompression, die Stunden zu Sekunden machen kann, halten sich die Wartezeiten sehr in Grenzen.

Sieben Schwierigkeitsgrade wie ein auf Wunsch ausschaltbarer Bord-Computer, der beim Zielen der Torpedos ein wenig hilft, machen Silent Service sowohl für Einsteiger als auch für Simulations-Experten interessant. Die verschiedenen Missionen basieren auf historischen Ereignissen im 2. Weltkrieg; selbst an die Umsetzung von Faktoren wie Wetter und Tageszeit wurde gedacht. Damit hat Silent Service auch für Historik-Fanatiker einen interessanten Reiz. Die deutschsprachige Anleitung bietet detaillierte Informationen und viel geschichtliches Hintergrundwissen.

Obwohl Silent Service eine anspruchsvolle Simulation ist, spielt es sich teilweise genauso flott wie ein Action-Programm. Neben der C64-Version gibt es auch Versionen für Atari XL/XE, Atari ST, Amiga, CPC und Spectrum. Die 16-Bit-Versionen sind durch die Maus-Bedienung noch einfacher zu steuern und wurden grafisch etwas aufgepeppt. Die Amiga-Umsetzung bietet außerdem hervorragend digitalisierte Soundeffekte, die für eine besonders spannende und authentische Atmosphäre sorgen. (Gregor Neumann)



Unter Wasser hilft ein Blick durchs Periskop



Die Karte zeigt auch die Position der anderen Schiffe

»Bill fand U-Boote schrecklich langweilig...«

Sid Meier, Programmierer von Silent Service, erzählte uns, daß er es ganz schön schwer hatte, das Produkt zu vollenden. Er las ein besonders spannendes Buch über U-Boote und wollte diese Erfahrung unbedingt in eine Simulation packen – doch seinem Boß, »Wild Bill« Stealey, waren U-Boote einfach nicht aufregend genug. Er ließ Sid zwar programmieren, mäkelte aber immer ein wenig herum und beklagte sich, daß viel zu wenig Action im Programm enthalten sei. Sid: »Als Pilot mag Bill hauptsächlich Flugsimulationen und findet U-Boote schrecklich langweilig.«

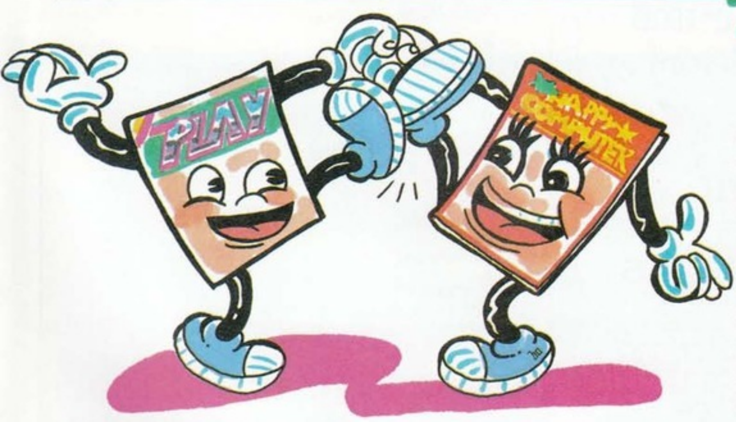
Um Bill etwas friedlicher zu stimmen, baute Sid mit der Deck-Kanone ein reines Action-Element in Silent Service ein. Als Bill dann das Spiel einigen Kunden vorführte, war er nicht mehr von Silent Service loszukriegen. Nachdem er mit der Deck-Kanone gespielt hatte, sprang der Funke bei ihm über. Nach wenigen Tagen mochte er auch den Rest vom Programm und hat sich seitdem abfällige Bemerkungen über U-Boot-Simulationen verkniffen. (bs)





Ab 12. September in dieser Galaxis:

Power Play und Happy-Computer – ein starkes Duo!



Von September an erscheint Power Play monatlich – zusammen mit Happy-Computer, Deutschlands größtem Heimcomputer-Magazin. Power Play liegt von da an monatlich jeder Happy-Ausgabe bei und wird dadurch noch aktueller. Neben den heißen Spiele-News in Power Play informiert Euch Happy-Computer über viele andere interessante Themen. Da gibt's zum Beispiel Spiele-Listings, Computer-Trends, Software- und Hardware-Tests.

Highlights der nächsten Power Play: ★ Aushalten – die Saure-Gurken-Zeit geht zu Ende! Wir präsentieren Euch ein Bündel mit Tests der neuen Computerspiele. ★ Anatol wühlt wieder in seiner Power-Tips-Kiste: Raschel, Raschel... Hoppla: die ersten Karten zu Bard's Tale 3! Die POKE-Ecke! Jede Menge Tricks zu aktuellen Computer- und Videospielen! Na, wenn sich das nicht lohnt... ★ Packt's die PC-Engine? Was das Super-Videospiel kann, verrät die nächste Ausgabe. Außerdem werden die neuen Spiele für Sega und Nintendo getestet.

Highlights der nächsten Happy-Computer: ★ Computer-Viren: Wie kann man seine teure Software dagegen schützen? ★ Grafik: Die besten Mal-Programme ★ Listings: Tolle Spiele zum Abtippen für C 64 , Amiga, Atari ST

Nicht vergessen: Ab 12. September nach Happy-Computer 10/88 Ausschau halten. Die brandneue Power Play liegt bei!

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Lang (lg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)

Chef vom Dienst: dz = Dorothea Ziebarth

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289).

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt

Titel: Rainbird

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/46 13-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 6,50.

Druck: SOV Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leiter Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Michael Scharfenberger

Redaktionskoordination »Populäre Computerzeitschriften«: Hans-Günther Beer

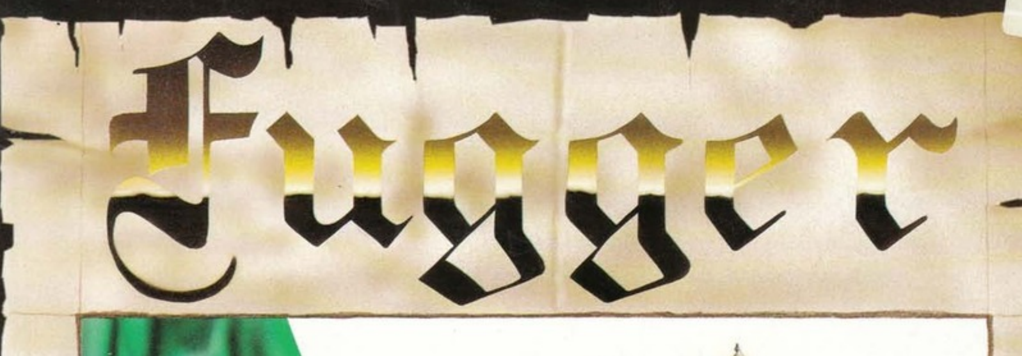
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Eduard Heilmayr

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.
Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Inserentenverzeichnis



WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare Spielstände * Händel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung historischer Hintergründe * Überfall* Bündnisse * Bestechung und... alles in deutscher Sprache...

Distributor:



Elbinger Strasse 3
6000 Frankfurt / M.90
Tel. (069) 70 60 50.

Autor :

T.E.B.

Mitvertrieb : Profisoft.

erhältlich auf Disk für : Commodore Amiga, Schneider CPC, IBM PC und Atari ST 520 / 1040 S/W und Farbe. Commodore 64 /128 Kassette / Disk.